NU MED EKSTRA MANGE TASTE-IND SIDER!!!

4. ÅRGANG, NR. 3 – MAJ/JUNI 1988 – KR. 29,85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

GRATIS:
SÅDAN GENNEMFØRER DU SPILLENE

KÆMPE-KONKURRENCE:
VIND 50 SPIL OG 50 T-SHIRTS

TÆT PÅ TV-SPILLENE:
DET NYESTE FRA SEGA OG NINTENDO

SÅ GODT SOM PÅ ARCADEN:
SUPER-SPILLET "IO"

FREMTIDENS MEGA-SPIL:
GANG I SPILLEHALLEN

TÆT PAKKET MED ALT OM DE NYESTE DATA-SPIL

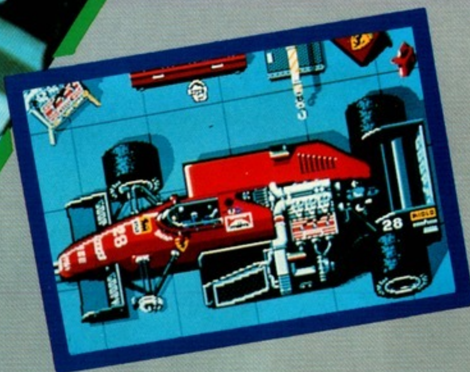
FRA FILM TIL SPIL:
ALT OM OCEAN'S ROBOCOP

ALT OM DE NYE COMPUTER-SPIL TIL
COMMODORE 64/128, AMSTRAD OG AMIGA

358-3

SOFT







Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Erik Lennings
Sven Bilén

Medarbejdere:
Torben Fløisdorff
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang
Hans Henrik Bang
Hanne Kristiansen
Claus Leth Jeppesen
Christian Martensen

SOFT International
(Forlaget Audio A/S)
St. Kongensgade 72
1264 København K
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Foto:
Tobish Fotografi
m. fl.

Produktion:
Haslev Fotosats
ABK Sats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Lassen Offset
Niels Ingemann Grafisk Design

Annoncer:
Annoncechef Lars Merland
Dansk Selektiv Presse
Tlf. 01 11 32 83
Telefax 01 91 01 21

Abonnement:
Yvonne Rueholm Petersen
Tel: 01 91 28 33

Et årsabonnement koster
kr. 180 (frit leveret)

Distribution:
DCA
Avispostkontorert

ISSN: 0109-9523

DISKETTER ENGROS

** 100% GARANTI **

** FULD OMBYTNINGSRET **

Varenavn	Pris v.100
5.25" DSDD Bulk 48 tpi	2.65
5.25" DSDD Certified Neutral 48 tpi	2.98
5.25" DSDD Certified Neutral 96 tpi	3.45
5.25" DSDD Certified Neutral, 5 farver	4.85
5.25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi	4.90
5.25" DSDD Neutral i plastbox 96 tpi	4.90
5.25" DSDD Nashua 96 tpi	6.90
5.25" DSHD High Density 96 tpi	9.35
3.5" DSDD 135 tpi u. garanti	6.95
3.5" DSDD 135 tpi u. garanti	7.65
3.5" DSDD m/GARANTI	7.95
3.5" MF2DD 135 tpi m. org. labels JAPAN	8.98
3.5" MF2DD 135 tpi KAO fra JAPAN	10.95
3.5" MF2DD 135 tpi FARVEDE	9.45
Diskbox m. lås	90.00
Kassettebånd C60 v/50 stk.	3.90
3.5" Diskdrev m. bus og afbryder	1190.00
5.25" Diskdrev til Amiga	1490.00
512 Kb ram til Amiga 500 m. ur og ON/OFF knap	895.00
Originale Amigalabels i 5 farver	0.60
Printer Star LC-10 144 tegn/sek.	2395.00

SOFT-64 * 01 64 55 11

HURTIG LEVERING - ALT PÅ LAGER

God, hurtig, grundig og vejledende service

Priser excl. moms

Amiga 500	**4895,-**
Monitor 1084	**3995,-**
Ekstra diskrev (Cumana)	**1895,-**
512 kram m. ur	**1395,-**
TV modulator	**298,-**
AV-udstyr: Digivien II	**2434,-**
Gender changer	**458,-**
Digipaint	**1190,-**
Panasonic kamera s.h.	**3495,-**
Genlock A8702	**6995,-**
Rank Xerox 4020 Farveprinter	**18666,-**

Ring efter prisliste.



Østerbrogade 117 · 2100 Kbh Ø · Tlf. 01 18 33 66

KØGE BUGT DATA

PAKKELØSNING 1:
SAMLET **8.100,-**
AMIGA 500 / 4.695.- **SPAR: 600.-**
AMIGA-1084 / 3.495.- **SPAR: 500.-**
SPAR: 1.190.-

PAKKELØSNING 2:
SAMLET **5.400,-**
COMMODORE PC-1 / 4.495.- **SPAR: 500.-**
PC-MONITOR / 950.- **SPAR: 345.-**
SPAR: 890.-

PAKKELØSNING 3:
SAMLET **7.800,-**
COMMODORE PC-1 / 4.495.- **SPAR: 500.-**
AMIGA-1084 / 3.495.- **SPAR: 500.-**
SPAR: 1.190.-

COMMODORE 64 **SPAR: 200.-** **1.495,-**
COMMODORE 1541-II **SPAR: 300.-** **1.695,-**
COMMODORE 128D **SPAR: 200.-** **4.395,-**
COMMODORE 1802 **SPAR: 200.-** **2.295,-**

Printere:
COMMODORE MPS 1500 C farveprinter **SPAR: 500.-** **3.495,-**
COMMODORE MPS 1200 **SPAR: 200.-** **2.795,-**
STAR LC-10 **SPAR: 700.-** **3.195,-**

Disketter:
3½" neutral DSDD 48 TPI (pk. à 10 stk.) **160,-**
5¼" neutral DSDD 48 TPI (pk. à 10 stk.) **60,-**

DISKETTEBOX incl. 10 stk. 5¼" **185,-**
DISKETTEBOX incl. 10 stk. 3½" disketter **285,-**
DISKETTEBOX til 3½" - 5¼" (plads til ca. 80-100 stk.) **145,-**

Forhandler af bl.a.:
- IBM
- SHARP
- COMMODORE
- SANYO
- JUKI
- STAR
- CANON
- CONCORDE
- DANMAX
- ALBATROS
- FALK
- KOLIBRI
- HERA-SOFT
- SuperCalc
- DSI-TEKST
- WordPerfect
- + div. BRANCHE-SYSTEMER
- NOVELL
- 10-NET

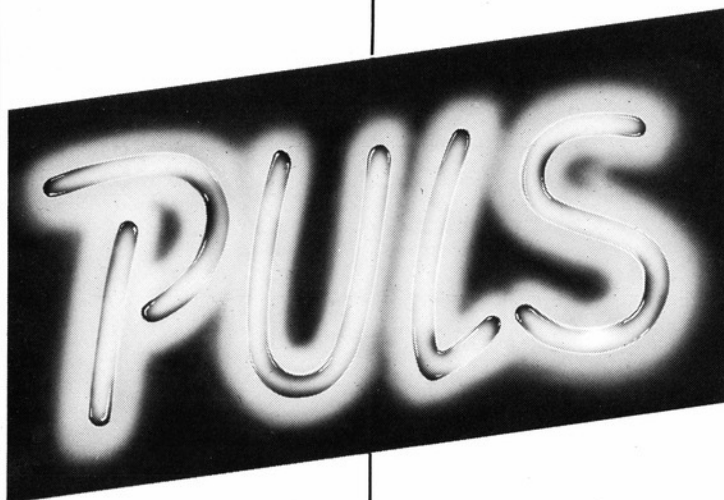
HVAD DU IKKE KAN FINDE HER - RING!
ALLE PRISER ER INCL. MOMS

EDB LØSER PROBLEMER

KØGE BUGT DATA ***gør det igen***
Solrød Strandvej 85C
2680 Solrød Strand
Telefon 03 14 25 14

En konto her og nu - en ekstra fordel hos os
Finax.

-VI LØSER EDB PROBLEMER



PULS. Din spalte med hotte highlights, varme facts og masser af hårde nyheder, samlet i softwarebranchens jungle af Torben Fløisdorf og Rasmus Kirkegård Kristiansen...

I GUDER

I Guder! Det er emnet for seneste **Gremlin**-spil, titlen er **Hercules** og så er vi jo straks rundt i den gamle græske mytologi.

Der sker ting og sager, når du ved hjælp af fars joystick skal styre kæmpen Hercules rundt på skærm efter skærm i en guddommelig kamp om overlevelse.

Hercules er ude samtidig til Commodore 64 og Amstrad, og blandt dine vigtigste våben er noget så voldeligt som kølle og økse.

Grafikken er fin-fin, lydsiden klar og action bloddryppende.

Hvad Gremlin selv siger til spillet? - Det er klar kølle.

ON THE ROAD AGAIN

Så er der game til alle de, der ikke kan holde fingrene fra gearstangen.

Det er **CRL**, der skal ud og køre med de... (nåejh, den dropper vi - set før). Og her sker ting og sager. **Road Warrior** foregår på fremtidens motorveje, hvor Hell's Angels fornylig har været ude at vise sig frem i et eller andet obskurt ritual. Den slags kan du naturligvis ikke finde dig i, og slet ikke når du lige har fået ny dyt. Derfor: Lav rockerne til støv. De er grimme, de lugter, kort sagt - du kan ikke li' dem. De er på det forkerte sted det forkerte tidspunkt. Make my day.

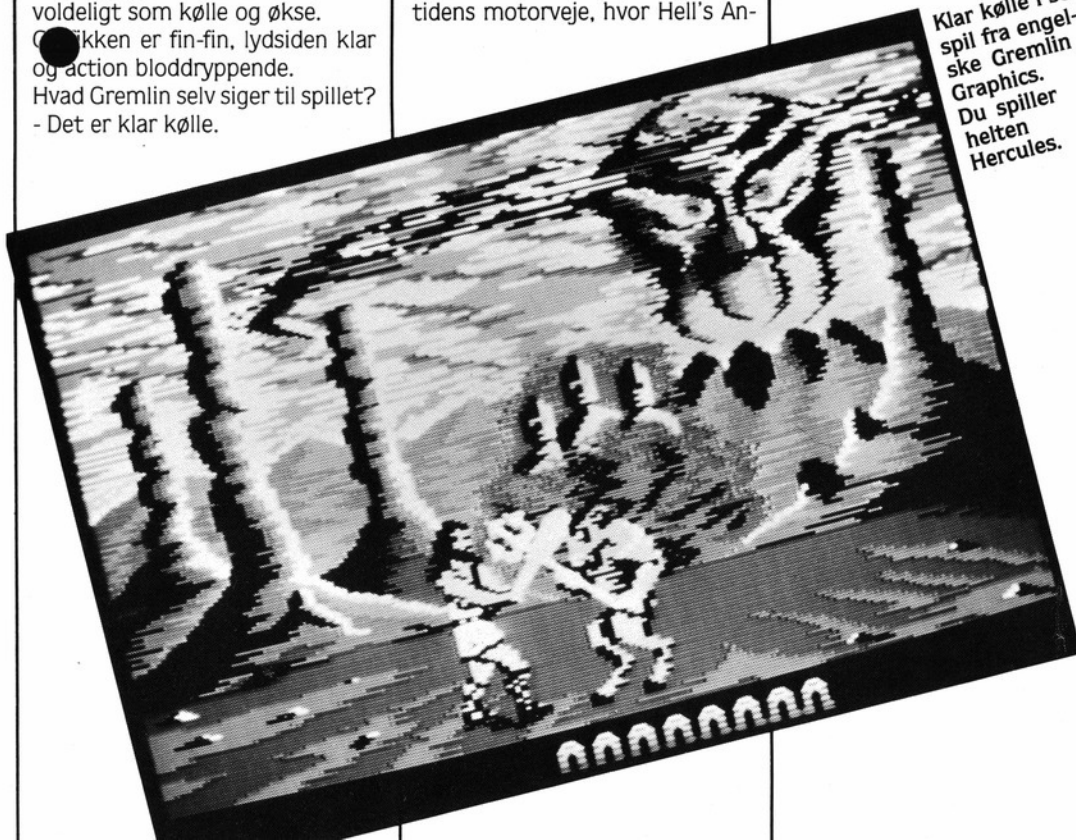
Mens du kører, spiller **Road Warrior** tunge rytmer, og i spillet har du mulighed for at vælge flere forskellige biler. Lige fra en raffi Ferrari til en itty-bitty Folkevogn.



I CRL's Road Warrior er du raffi Ferrari-ejer, der skal fjerne Hells Angels fra jordens overflade. Værs'go at skylle.

Dit mål er at rydde samtlige baner for Hells Angels og andet rak, der forurener bybilledet. Husk samtidig at besøge en benzintank i ny og næ, ellers kommer du ikke langt.

Road Warrior er til Commodore, Spectrum og Amstrad og er klart et spil for alle os, der aldrig ville kunne drømme om at bestå en køreprøve.

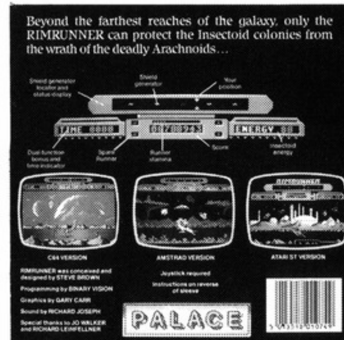


Klar kølle i seneste spil fra engelske Gremlin Graphics. Du spiller helten Hercules.

RIM-RAM-FILIJONG GONG GONG

Der er gang i **Palace Software**. Drengene, der gennem **Outlaw** stod bag det fantastisk populære byg-dine-egne-spil program **"Shoot 'em Up Construction Kit"** scorer en all-time high med deres sidste bud på en vinder: **Rimrunner** hedder spillet.

Rimrunner er en avanceret kassettefuld tyk action, der er til at tage at føle på. Og indpakningen er heller ikke værst: **Steve Brown** står for den flotte bevægelige grafik, mens maestro **Richard Joseph** leverer musikken.



Navnet er Rimrunner. En kassettefuld hård action fra de samme drenge, som gav os Shoot Em Up Construction Kit.

UGENS TILBUD

Engelske **Elite Systems** har mange jern i gryden pt. Samtidig med, at de udgiver **Six Pak III, Best of Elite** og andre opsamlinger, lancerede de også fornylig giga-pakken: En kæmpekasse med ikke mindre end 10 forskellige spil for et spils pris!!!

PULS

Spillene har alle tidligere været udgivet før, men som fuldprisspil, så medmindre du allerede har dem, er der her virkelig value for money.
Du bliver ikke skuffet med **Top 10 Collection**, som Elites ultra-opsamling kalder sig. Og skulle der så være en enkelt gunnar indimellem, na-ja...

VIVA LA FRANCE

The French Connection rør på sig. Der sker noget i de varmblodige sydlændinges softwareverden. Men hvad?
SOFT fik **Loriciels** på knoglen, Frankrigs største spilproducent. Og de kunne fortælle os bl.a. om sportsspillet **Bob Winners**, der skulle være lige ved og næsten, samt **MACH 3**. Sidstnævnte har intet at gøre med **Starvision**s danskproducerede **MACH**, andet end at det angivelit også foregår somewhere in outer space.
SOFT vender tilbage med mere om de franske spil, så snart vi får dem i hus.

ELITE-NYT

Op over netop nu er en hot lille sag fra **Elite**, der de sidste par dage jo har gjort sig ret så heldigt bemærket med bl.a. **Thundercats**.
Deres seneste game hedder **Beyond the Ice Palace**, og skal vi tro de vedvarende pressemeddelelser er grafikken næsten Amiga-like. Men lad os nu se...

NY BILLIG

Et spil, der overlever sig selv, er **Steve Davis Snooker** fra engelske **CDS**.
Spillet er et gammelt billard-spil, hvor billard-mester **Steve Davis** har skrevet sit navn på forsiden. Det er udgivet til intet mindre end syv forskellige computere (nær en rekord), men har de sidste 3-4 år nærmest levet i ubemærkethed. Alligevel dukker det frem gang på gang, man ser det jævnligt i udvalgte forretningerne, og nu begynder spillets liv nummer to.
Blue Ribbon Software har nemlig lanceret "Steve Davis Snooker" som billigspil. Pris? Under to "spurve", men alligevel kun sagen, hvis du har en computer, men mangler en at spille billard med.



Sådan: Fra croissanternes land kommer nu også coomputerspil. Det er Loriciels, der står bag - viva la France.

HEWSON PÅ TV-SPIL

Nu går **Hewson** også ind i TV-spil. **Andrew Hewson** har underskrevet en samarbejdsaftale med **Atari**, så nu bliver **Nebulus** konverteret til Atari 2600 og lanceret på cartridge.
Atari 2600 er det ny-designede, relancerede TV-spil, vi omtalte i sidste nummer. Måske dette betyder et skridt for andre "almindelige" softwarehuse, så det ikke kun er Nintendo, Sega og Atari, der laver spillene til TV-spils maskinerne.

BARBARIAN II

Barbarian blev et hit. Her var endelig et fight-spil uden tabuer. Du kunne gøre det meste, endda også snitte din modstanders hovede fra kroppen og høre det lande på jorden med en dump lyd.
Barbarian blev markedsført som ren pixel-vold og med en sød sild (nøddefagre **Maria Whittaker**) i annoncer og på coveret.
Og så blev **Barbarian** stoppet i Tyskland. Vesttyske offentlige instanser nedlagde forbud mod, at det såkaldte "dybt perverterede volds-appellerende" spil måtte blive solgt.
MEN - det skider vi danskere på, eller rettere, englænderne bag spillet siger Up Your Bum. De er allerede nu igang med **Barbarian II** og chefprogrammør **Steve Brown** lover at man IKKE vil tage bare det mindste hensyn til de tanteagtige vesttyskere.
II'eren vil nemlig overgå nummer I i sex, vold og blodig action.



Barbarian blev i visse kredse anset for så usmagelig, at det endte med et totalt forbud i Vesttyskland mod at sælge det. Alligevel (eller måske derfor) er en to'er allerede på vej.

SØDE ORD

Amerikanske **The Disc Company** (ja, det kalder de sig sågu) vil nu lancere deres **KindWords** i Danmark.
"KindWords" oversættes direkte til "SødeOrd", og det er et tekstbehandlingsprogram, der skulle være så nemt at betjene, at selv børn fra 8-9 år kan bruge det.
Manden bag hedder **Jack Edelstein** og er selv ordblind.

MÅNEDENS SOFT-JOYSTICK

Det er stort, grimt, men alletiders for ham, der bare ikke kan få knapper nok at lege med.



Månedens SOFT-joystick er kæmpeklodsen, der har det hele: Micro Handler med bl.a. hastigheds-variabel autofire!

Månedens SOFT-joystick er **Micro-Handler** fra **Euromax**. En halvgammel sag, der imidlertid er blevet interessant på grund af et dyk i prisen - nu kan du nemlig få mega-sticket med de mange knapper for menneskepenge, under 400,- kr. visse steder.
Udover den obligatoriske styre-

pind (rød kugle og med microswitches) har Micro Handler alt, hvad hjertet kan begære.
Til venstre to fire-knapper, dernæst to drejeknapper (der fungerer som paddles til f.eks. tennisspil), herefter en hastighedskontrol for autofire plus diverse slå-til/fra knapper. Kassen er lavet af stål og wopper, det er noget, der holder.

RULLENDE TORDEN

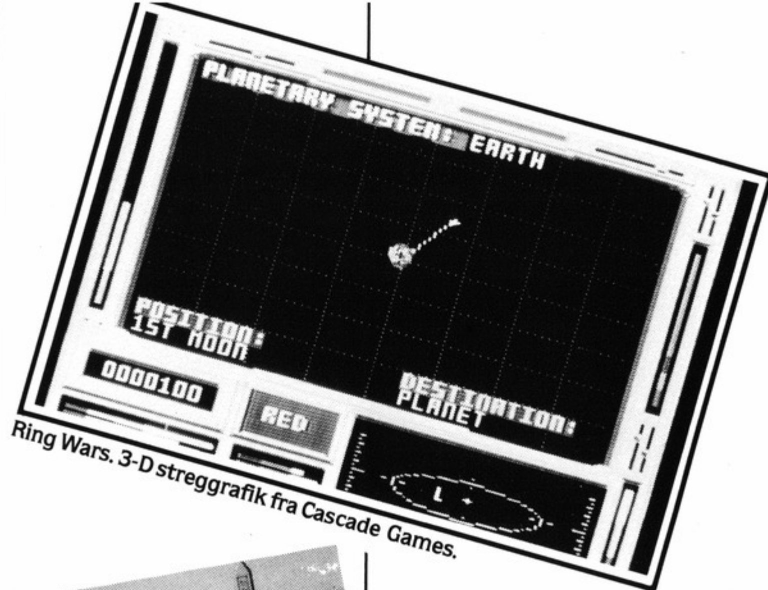
Du er Rullende Torden, hemmelig agent på en endnu mere hemmelig mission.
Som en af de få i verden har du license to kill. Men ikke nok med det: Du skal også overleve.
Det er US Gold, der med sin seneste lancering sender dig ind i en mystisk verden af hemmelige skæg-og-blå-briller mænd. Tør du tage med?



Sådan ser dit ID-kort ud nu. Du er Rolling Thunder, hemmelig agent for US Gold.

RINGENES KRIG

Fra udkanten af rummet - fra udkanten af tiden...
Ring Wars er kommet.
Borte og glemt. En civilisation, vi ikke forstår og maskiner, vi ikke kan fatte.
Ring Worlds - deres mål var at overtage andre verdener og udtørre dem. Og det gør de - i alt for stort tal. Tusindvis af udtørrede planeter breder sig, noget må gøres, det skal stoppes.
Hop op i din rum-cruiser og tag fat. **Ring Wars** er spækket med detaljeret 3-D vektorgrafik, og din cruiser er spækket med high-tech våben. Spørgsmålet er bare: Kan du dræbe Ring World før Ring World dræber dig?
Cascade står bag spillet, der fås til 64'er, Amsie, Amiga, IBM m.fl.



Ring Wars. 3-D streggrafik fra Cascade Games.



"Aaargh" siger spiltesterne hos Melbourne House om "huset"s seneste lancering. Og derved blev det - spillet kaldes slet og ret for "Aaargh"..!

AAARGH

I **Melbourne House**, fuldpris-divisionen af **Mastertronic** er alle mere eller mindre en flok loonies. De har kaldt deres seneste spil for **Aaargh**.
Da SOFT spurgte hvorfor, svarede de, at det fordi netop "Aaargh" var hvad langt størstedelen af samtlige spiltestere udbrød, da de skulle afprøve spillet, men hele tiden døde.
Mere nyt fra Melbourne House (som jo altså ikke ligger i Australien, men i England) er **Double Dragon** samt den længe ventede Amiga-version af Ringenes Herre, **Lord of the Rings**, bygget over bøgerne af J.R.R. Tolkien.

DISCOUNT-DRAMA

Fra den billige hylde rapporterer Mr. Low-Budget himself om **Spore** fra Bulldog, **Transformers, Skate Rock, Aliens, Revenge II** og **Dan Dare** fra Ricochet, **Scout, POD, Trailblazer** og **Panther** fra Mastertronic samt **Combat Mission** fra MAD (Mastertronic Added Dimension).
En del af disse udgivelser er relanceringer af spil, der engang var fuldprisspil, men som ikke kan sælges længere.
På disk til **Amiga** er Mastertronic brændende varm lige nu med **Pool** og det snart efterhånden legendariske **Kikstart II**.

ENDELIG IKARI

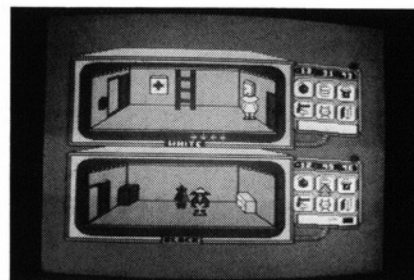
Og det er ikke engang løgn!
Elite Systems har endelig, over et år efter Amstrad-udgaven, lanceret Commodore 64-versionen af det emninent sublime **Ikari Warriors**.
Spillet, som har været i forretningerne lidt over en måned nu, er næsten "must" for skyde/hærgefreaks. Det spiller fantastisk, faktisk helt 100% som spillehalsudgaven. At købe.

·MASTERTRONIC·

Mastertronic er verdens største producent af billigspil. Herfra beretter discount-Torben inside om nyhederne.

NYT BILLIG-NAVN

Som de fleste af vore åh så velinformerede læsere jo allerede ved, udgiver **Hewson** billigspil i samarbejde med **Mastertronic** under dæknavnet **Rack-It**.
Men det er ikke nok for Hewson. De vil også have mulighed for at opkøbe gamle spil (tidligere fuldpris) fra fallerede, nedlagte eller skrantende firmaer og sælge dem videre i en anden pakning til en billig penge. Og derfor har de startet **Rebound**.
Det nye firma skal udelukkende lancere spil, der allerede tidligere har været på markedet. Prisen bliver herhjemme 29.95 (i England 1 pund og 99) og de første tre spil er alle tidligere **Gargoyle**-games.
Det drejer sig om **Tir Na Nog, Dun Darach** og legendariske **Marsport**. Spil, hvor du også skal tænke dig lidt om fra tid til anden.



Måske nogen husker det første "Spy vs Spy" spil nogensinde. Nu bliver det genudgivet sammen med de to andre, alle tre sælges for et spils pris.

VI ER SPIONER

3 x spioner. Det er, hvad **Active** nu vil give os i samarbejde med **First Star** fra USA.
Under **Databyte**-navnet sender de to firmaer en kassettefuld **Spy vs. Spy** action på gaden endnu en gang, men denne gang får du noget for dine små runde.
På båndet (der koster det samme som et enkelt spil) ligger nemlig alle tre Spy vs. Spy spil samlet. Nummer et, nummer to og nummer tre - hele serien af computer-

PULS

spil om de uregerlige spioner fra **MAD**-bladet.
Første Spy-spil introducerede i sin tid SimuVision for verden, et system, der muliggjorde, at to spillere kunne spille samtidig på samme skærm. Nummer to i rækken var **Spy vs. Spy, Island Caper**, hvor sort og hvid fes rundt på en tropeø, mens sidste nye er **Arctic Antics**. Her er vi oppe og spise sne, mens vi lægger fælder for spion nummer 2 - modstanderen, that is.

OSCAR-VINDER

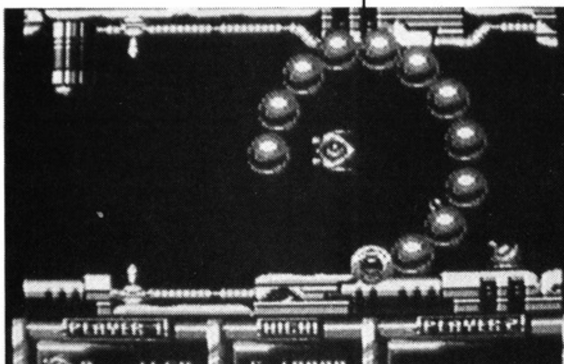
Filmverdenen har sine Oscars og sine Bodil'er, mens den amerikanske software-branche har sine SPA-Awards.
I år blev det flysimulator-spillet **Falcon**, der slog alle rekorder ved prisuddelingen i USA.
"Falcon" vandt i intet mindre end syv forskellige klasser! For bedste action/strategi-spil, bedste simulation, bedste hjemme-underholdning, bedste lyd, bedste grafik, bedste tekniske resultater og topnominationen Best of the Best.
Spillet har også taget lang tid at lave. Firmaet bag, **Spectrum Holobyte**, brugte ialt 10 mandeår på at lave flysimulatoren. Rigtige F-16 piloter var med under hele forarbejdet for at sikre mest mulig realisme og for at peppe spillet lidt op, kom der også action-sekvenser med, hvor du kæmper vild luftkrig mod op til tre forskellige fjender på samme tid.
Hvem fjenderne er? Russiske MIGs selvfølgelig. Den går du ikke fejl af.
Falcon fås til IBM, Macintosh, Amiga, Atari ST og Commodore 64/128. I Europa står **Mirrorsoft** for distributionen.

DAMER I JUNGLEN

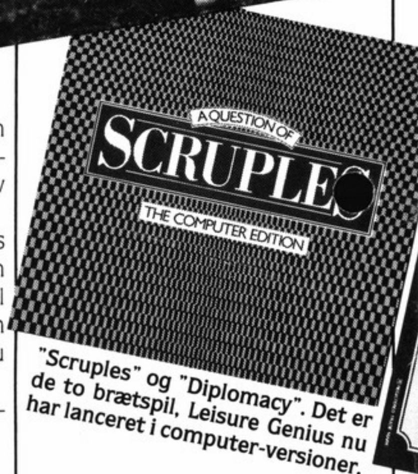
Slet skjulte babber og smækre lår. Det er hvad **Martech** giver os i annoncer for deres seneste spil, **Vixen**.
De har åbenbart skelet med misundelse til **Palace Software**, der i sin tid med stort held hyrede side 9-pigen **Maria Whittaker** til at gøre reklame for **Barbarian**.
I hvert fald har Martech sørget for at få finke nummer et til at stille sig op i en studie-jungle iført smagløs leopardbikini, højhælede stiletter og pisk i hånd. Hvabahva! Altsammen til ære for **Vixen**-spillet, der angiveligt foregår i en fjern fremtidsverden, hvor det er kvinderne, der har overtaget og du selv spiller **Foxy Lady**.
Hun er en rå strigle, der skal slås mod andre hunner på planeten **Granath**. Og for at det ikke skal være løgn, vælter det også frem med øgler og andet godt. Godt, du har din magiske pisk...
"Vixen" fås til Commodore, Amstrad og Spectrum.

Sød sild i klam jungle. Ja, drenge: Dimsen her gør reklame for "Vixen", det seneste game fra Martech.

Green Beret II, efterfølgeren til "grøn hatten".



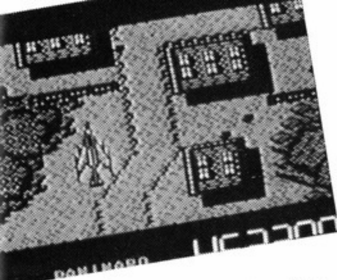
Er du IO-mester, kan du vinde skateboards hos din lokale Super-Soft-forhandler. Eller hos SOFT...



"Scruples" og "Diplomacy". Det er de to brætspil, Leisure Genius nu har lanceret i computer-versioner.

REALISTISK RALLY

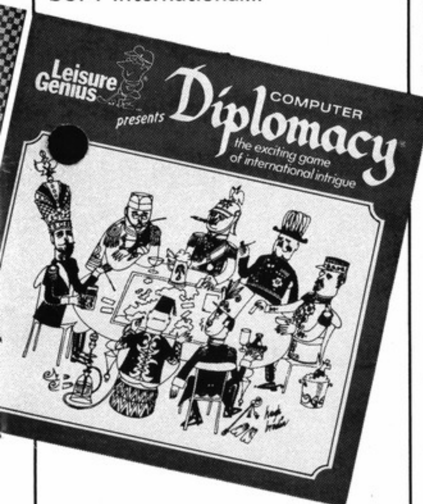
Det er ingen hemmelighed, at **Electronic Arts** har haft en del problemer med deres nye **Ferrari Formula One**-game.
Spillet kom ikke, som lovet, før jul, men nu skulle det efterhånden snart være på vej.
Problemer har der ellers været nok af. For programmøren, **Rick**



Koenig, er en meget ambitiøs herre, der ALDRIG vil gå på kompromis om bare den mindste detalje. - Alt skal være perfekt, siger han. Det er det også, siger testholdet. Spillet er vel nok det til dags dato mest realistiske racerbilsspil nogen sinde. Det kører på **Amiga** og grafikken er suveræn 3D, lavet som sad du selv i stolen bag rattet. På skærmen fremtoner en eksakt kopi af et ægte 1986 Ferrari F1/86 instrumentbord. Og det hele er med.

Selv banerne, du skal køre på, er naturtro helt som i virkeligheden. På en diskette ligger samtlige 16 baner fra hele 1986-sæsonen, og de er så detaljeret tegnet, at baggrundsbillederne passer og vejret er lavet som det lige præcis var i virkeligheden på de rigtige løbsdage!!

Samtidig er dine modstandere også skrappe, helt som det var rigtigt. De syv finalister kører nemlig med de samme egenskaber hver især som de rigtige syv finalister gjorde det i virkeligheden. På den måde kan du lære hver bil at kende for en bestemt stil og måde at tackle problemerne på. Eminent game, som du endda nu har mulighed for at vinde - se andetsteds right here in this very issue of SOFT International...



BRÆTSPIL PR. COMPUTER

Sæt alt på et bræt. Det er parolen fra **Leisure Genius**, der i samarbejde med den multinationale legetøjsfabrikant **Hasbro** har lanceret en serie kendte brætspil pr. computer.

Ideen er set før (**Trivial Pursuit, skak, Matador, ludo,** m.fl.), men spillene er nye: Det drejer sig om det moralske spørgespil **Scruples** og hjernetvisteren **Diplomacy**, hvor de færdes på de bonede gulve i diplomatiets internationale inderkredse.

Smid noget legetøj i datasetten. Load de to nye brætspil ind på 'puteren. Så sker der noget, hvor du for en gang skyld ikke får brug for skyde-fingeren.

RAIDS A LA COMMANDO

Husker du go'e gamle **Commando**?

Jo, selvfølgelig gør du det - **Elite**s old-time-classic dør aldrig.

Nu har **Mark Kelly** fra engelske **Hewson** imidlertid besluttet, at han kan eftergøre originalen, bare bedre.

Hans forsøg kaldes **Marauder** og lander i din softwareshop engang hen på sommeren. Spillet scroller vertikalt over fire forskellige sønderbombede grafik-landskaber og minder i det store og hele meget om både **Commando** og **Who Dares Wins II**. Så glæd dig.

Og nu vi er vi de rå raids: HATTEN vender frygteligt tilbage.

Hvad vi rabler om? **Green Beret**, naturligvis. En vaskeægte **II'er** er nemlig ved at være klar til lancering og selvfølgelig er det da stjerneklart, at **Green Beret II** byder på tonsemange gange mere råsej action-faction end sin forgænger. Klasse!

CY-CY-CYBERNOID

Rolig nu. **Cybernoid** kommer, så slap bare helt af.

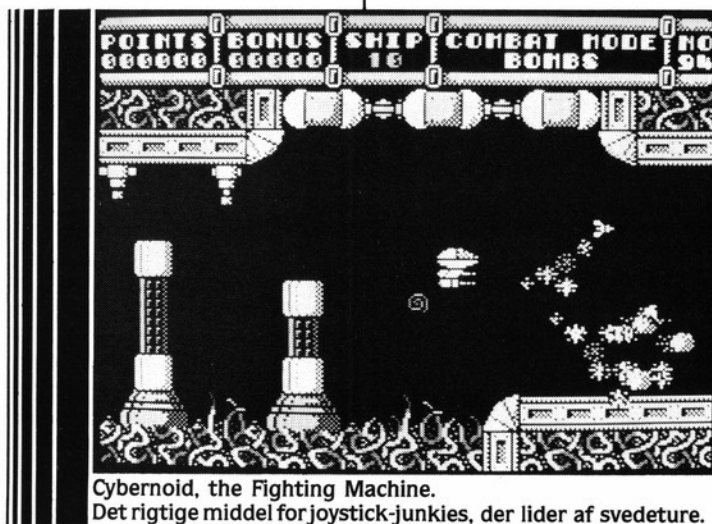
Din helt egen robot-helt, "Cybernoid the Fighting Machine", er ved at være i forretningerne.

Lige det, der skal til for en joystick-junkie med abstinenser i aftrækker-fingeren. Tag et hug "Cybernoid", anbefaler software-producenten **Hewson**, så er det slut med svedeturene.

Spillet er skrevet af topprogrammør **Raffaele Cecco** (ham med **Exolon**) og ja, selvfølgelig skal du ud i rummet med verdens mindste - men hurtigste - space-cruiser.

Ud over Commodore og Amstrad versionerne, vil **Cybernoid** også komme til Atari ST og Commodore Amiga.

Aldrig mere kold tyrker.



Cybernoid, the Fighting Machine. Det rigtige middel for joystick-junkies, der lider af svedeture.

HEWSONS HEMMELIGHEDER

OK, piger: Så er det med at holde jer for ørerne og ikke læse videre, hvis I da ikke ligefrem vil vide, hvad der kommer til at ligge under den grønne gran til December.

Flere af de store software-firmaer er nemlig allerede i skrivende stund begyndt at forberede deres jule-sællerter, så de kan have dem klar til gaveræset i December.

SOFT havde en spion på visit hos **Hewson** og der er kød på deres julegave-ideer, kan vi vist roligt sige.

Roadstar XRi er et 3D-racerbilsspil med masser af shoot-'em-up indbygget. Spillet holder sig ikke til en kedelig racerbane, men foregår på land, til vands og i luften. Programmøren bag er ingen ringere end **John Philips**.

Netherworld er også et shoot-'em-up, hvor det gælder om at skyde så meget som muligt på så kort tid som muligt. Spillet er langt fra færdigprogrammeret, men de første grafik-afsløringer lovede godt.

Mere godt er der i **Asimodius** med undertitlen **The Angel of Death**, dødens engel. Her er vi ovre i genren for arcade-adventure, og for at gøre det hele lidt mere mystifystisk foregår spillet blandt gamle slotte, mørke huller og skræmmende fangekældre.

Sidste julegave-bud er **RC 3**, en titel, **Raffaele Cecco** begynder at arbejde på indenfor de næste par uger. Mere vil han ikke afsløre, han siger nemlig: Vent til jul - julegaver skal være hemmeligheder, så ikke noget med at smugkigge...

Peter har den gren så kær, hvorpå trommen hænger.



Der er lang tid til yuletide - men softwarefirmaerne er allerede godt i gang med at programmøre højtidens sællerter. Vi har set på hemmelighederne hos blandt andre Hewson...

NYT NEDSAT

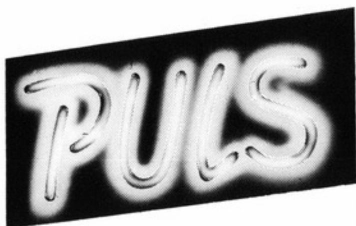
Fra de billige rækker melder **Rack It**, underafdelingen af **Hewson**, om en serie nye "perler":

Subterranea, hvor du med 5 rumskibe skal skyde dig vej gennem 16 huler fyldt med alskens forhindringer.

Battle Valley, hvor du skal gøre dig klar til combat med helikopter og tank i farligt fjendeland.

Herobotix, hvor din Class IV Droid skal finde den farlige Z Ray Particle Accelerator og over 232 forskellige skærme uskadeliggøre den.

Og **Ocean Conqueror**, hvor du i din ubåd hærger fjerne farvande i en cruise efter fjenden, der ikke kan undslippe dine vilde ubådsraids. Check it out i SOFT Cheap.

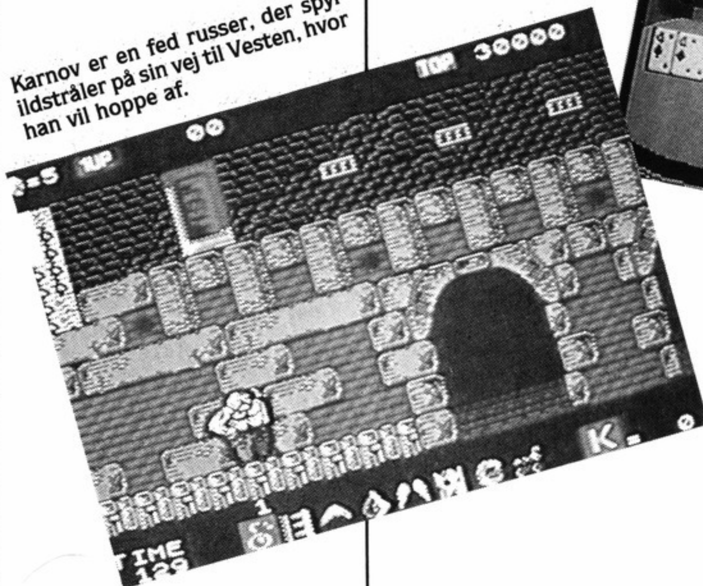


ER DU SPIL-MESTER?

Så du tror, du kan håndtere et joystick, hva'?
OK, hvis du er en mand (hår på brystet osv.), så lad det komme an på en prøve. Bevis din værdighed. Stil op i det lokale spil-mesterskab i DIN by!
Århus-importøren **Supersoft** lancerer i samarbejde med forhandlere over hele landet en stor serie konkurrencer, hvor den lokale spilmester skal kåres.
Der dystes i det nye **"IO"**, et rimeligt heftigt shoot'em-up rumspil, hvor det handler om at være hurtig med trigger-fingeren.
Hver lokale spil-mester i hver by landet over bliver den heldige vinder af 1 stk. råtjekket **Firebird**-skateboard (værdi 700 kroner), mens nummer 2 og nummer 3 vederlagsfrit modtager spil af mærkerne **Firebird** og **Rainbird**.
Tider og datoer skal du selv undersøge hos din nærmeste **Supersoft**-forhandler, og skulle du misse en dato, er der alligevel håb.
SOFT har nemlig fået intet mindre end 3 stk. ekstra skateboards af den rå kvalitet. Og dem lodder vi ud, ganske uden nogen effort (se, så er der jo 'livel en chance for at vinde, selvom du er en Svend Bent med et joystick).
For at vinde et af redaktionens tre skateboards, skal du sende os et **åbent postkort** med dit navn, din adresse, din alder og din computertype. Angiv øverst på kortet hvor i bladet, testen af "IO" befinder sig (sidetallet er nok). Postkortet (som gerne må være festligt at se på) skal være os ihænde senest 25. maj på adressen SOFT (att.: Skateboards), St. Kongensgade 72, 1264 Kbh. K.

EN FED RUSSER

Du er en grim, fed russer. Dit navn er **Karpov**. Og det er også titlen på spillet, opkaldt efter arcade-maskinen af samme navn.
Nu kan du få **Karpov** på C64/128. Og som sagt: Du er en fed russer. Din opgave: Bliv afhopper, mens dit russiske circus er på turne i Vesten.
Du kan hoppe, svømme, flyve og meget, meget mere. Ja, dit kunststykke (og grunden til, du er i circus) er faktisk, at du kan sprøjte ild!
Gennem din vej til Vesten kommer du igennem et mystisk land fyldt med farlige forhindringer. Og takket være **Activision** er det hele blevet vildt svært at gennemføre. Og så godnat.



Karnov er en fed russer, der spyr ildstråler på sin vej til Vesten, hvor han vil hoppe af.

BILLARD-HAJER

Er der kø (ha-ha) foran din software-handler? Så er det fordi han har fået **Snooker and Pool**, det seneste billigspil fra **Gremlin Graphics**.
I spillet, der koster under en femtikrone, er du en billardhaj, der skal slå til og få kuglerne i hul. Engelsk billard, Pool, ligger på den ene side af båndet, mens det mere amerikansk-inspirerede Snooker gemmer sig på den anden side.
God value for money og et fascinerende gameplay. Til Commodore 64/128 og C16/+4.

PÅ KORT MED DE KENDTE

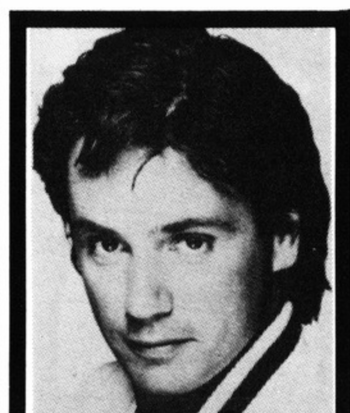


Spil poker mod de kendte. Ronald sidder til venstre, Gorba til højre.

Så du tror, du kan spille kort? Vent til du kommer op imod de rigtige mestre.
Poker-typernes konger møder du i **Card Sharks**, kort-hajerne, det seneste puter-game fra **Accolade/ Electronic Arts**.
Her kan du vælge kortspil som Blackjack, Five Card Draw, Seven Card Stud, Texas Hold 'Em og Hearts, allesammen gode gamle poker-kendinge.
Men sørg for at have et poker-ansigt - du skal nemlig spille mod de kendte: Mikhael Gorbatchov, Ronald Reagan og Maggie Thatcher! Lidt af en udfordring...

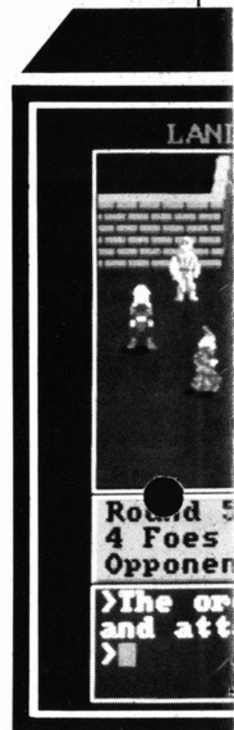


Jean Michel Jarre, fransk fremtidsmusiker. ERE Informatique har købt samtlige computer-rettigheder til mandens musik.



JARRE PÅ SPIL

Franskmanden **Jean Michel Jarre** er bedst kendt for sin utrolige synthesizer-musik og sine fantastiske lys- og laser-shows.
De to enheder blander han så godt, at franske **ERE Informatique** har valgt at købe computer-rettighederne til hans musik. Fremover er det altså kun i deres spil, du kan høre mesterens musik udsat for datamat.
Jarre er bedst kendt for "Oxygene", "Zoolook" og "Equinoxe", og nu er der måske flere datafreaks, der hører om ham. Det første ERE-spil med hans musik bliver **Captain Blood** på Amiga og ST.

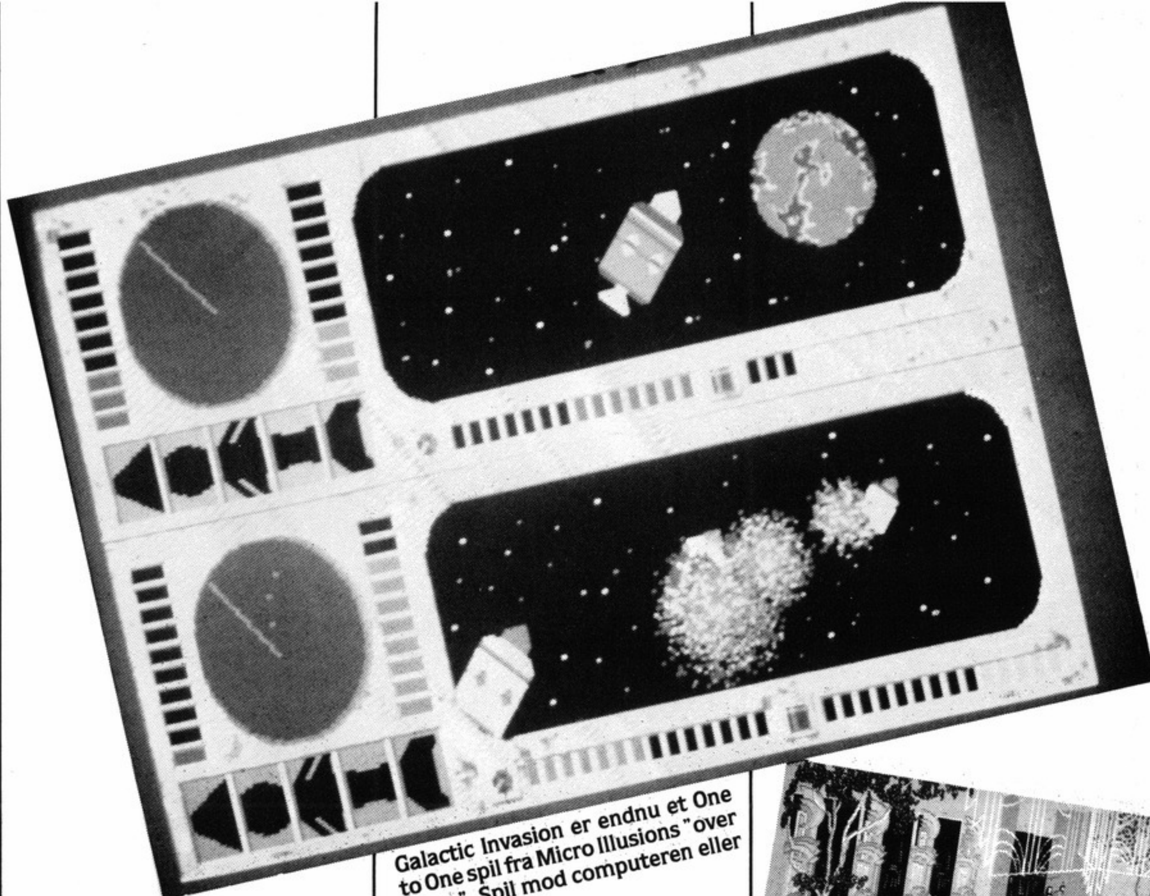


Du spiller ugle-grimme The Dungeon Master i "Land of Legends", brandvarm nyhed fra staterne.

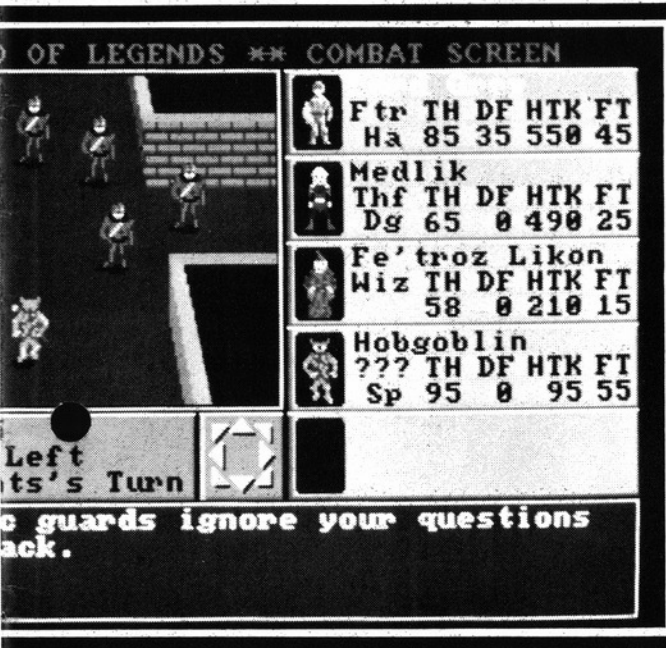
LEGENDER-NES LAND

I **Land of Legends** spiller du The Dungeon Master, en lille fyr med ører.
"Land of Legends", Legendernes Land, er det første spil i en serie kaldet **Questmaster series** fra det

amerikanske firma **Micro Illusions**.
Spilletb er et adventure spil i Dungeon-afdelingen, spækket med referencer til den fascinerende verden af Fantasy & Role Playing Games (do we, dem der som bliver spillet af de mange skæppeskøre Dungeons & Dragons fanatikere).
Der kræves strategi for at overleve, og er du først blevet Dungeon Master, kan du underholde dine venner med hemmelige fælder og andre små "løjer", du har lagt ud til dem igennem hele spillet.
Rummene har forskellige størrelser, der er hemmelige passager, skjulte døre, trapper, der går op og ned, teleportere (som fører dig andre steder hen) og mange andre fede features.
Senere vil Micro Illusions lancere **Dungeon Construction Set**, hvormed du selv kan bygge monstre, skabe nye skatte, lave magiske samle-op-ting og tegne landskaber og labyrinter, dine te-venner kan lege i. Gang i os.



Galactic Invasion er endnu et One to One spil fra Micro Illusions "over there". Spil mod computeren eller en ven.



FRÆKT SPIL

Cigaretter, whisky og... hrøm, øhmmm... dette er et pænt blad, så derfor tester vi ikke det seneste fra USA-firmaet **Micro Illusions**.
Men en nyhedsomtale er vel på sin plads:
Spillet hedder **Romantic Encounters** og er et adventure, men hvis du tror, det er noget med at holde i hånd, kan du godt tro op igen. Her er nemlig skrappere sager.
Start aftenen i den private rendezvous klub "The Dome", hvor jetsettet mødes. Det er en avanceret high-tech klub, der vrimler med kvindekød, så her kan fantasien for alvor få frit slag. Vær romantisk eller vild, udforsk det modsatte køn, hold en hyggelig candlelight dinner eller drik dig sanseløst beruset... I "Romantic Encounters" sætter du selv grænserne.
Vil du vide, hvordan du swinger med damerne, kan du bevæge dig op på tredie sal af "The Dome". Her ligger den Psykologiske Afdeling - stedet, hvor du for lavet en "love capacity test", der afslører alt om dig. - Hvis du altså tør...
For husk: "Romantic Encounters" er et eventyr for dem over 16. Der er visse scener, der har en hel del slemme fy-ord. Snavs, snavs.



"Romantic Encounters" er et frækt spil for dem over 16.

NYT STED FOR PCW

En af verdens største data-udstillinger er PCW, Personal Computer World Show, i London hvert efterår. Men nu er den alligevel ved at være for stor.
Den har nemlig vokset sig ud af Olympia-hallerne, som ellers er så enorme udstillings-haller, at de har deres egen jernbane-station. Istedet er udstillingen fra og med næste gang flyttet til Earls Court hallerne (som også har egen togstation), hvor tidspunktet næste gang bliver 14-18 september.
SOFT vil som sædvanlig være godt repræsenteret. Sidste år deltog forlaget inkl. søstermagasiner med ialt 9 reportere på messen!

GALAKTISK INVASION

One to one. Det er ideen bag nogle **Micro illusions** spil, der startede med tankkrigen **Firepower** og nu har udmøntet sig i **Galactic Invasion**.
I sidstnævnte spiller du enten mod computeren eller mod en levende (!?) kammerat, ligesom du også via telefonnettet og et modem kan hooke din Amiga op mod en andens.
Skærmen er splitscreen, du har kun den ene halvdel, men til gengæld kan du se din modspillers for det meste.

Hvad vi skal i Galactic Invasion? Skyde modspilleren, fange ham og undgå selv at dø. Ganske ligetil, men alligevel loads of fun, når man først kommer igang. Prøv det.



SOFT·MAIL

HANNES SPALTE ER LÆSERNES SPALTE
Skriv ind med ris, ros eller spørgsmål til:
SOFT MAIL
St. Kongensgade 72
1264 Kbh K.



Her er Hanne. Once again, Danmarks brevpige numero uno tilbage i den hotte stol, hvor hun åbner DIN post. Skriv til hende - hun venter spændt med brevopsprætteren...



En rose!

Hej Hanne, mit livs rose.
Jeg er en dreng på 18 år, og jeg har et par spørgsmål, som jeg håber at du kan svare på.
1: I SOFT nr. 1 årgang 4, læste jeg om "compilations tapes", og nu vil jeg gerne vide hvor jeg kan købe dem. Jeg bor i nærheden af Horsens.
2: Vil I please ikke nok teste "Out Run", da jeg har hørt meget forskelligt om det.
Det var så alt for denne gang, jeg håber, du kan hjælpe mig.
Venlig hilsen, The Lion.
PS: Jeg sendte kun en plastic rose, da jeg ikke regnede med, at en ægte kunne klare turen.

Hej min egen Løve!
Tusind tak for den YNDIGE lyserøde plasticrose du gav mig, den er jeg VÆLDIG glad for! Hvis du en anden gang skulle få lyst til at sende mig en anden af slagsen, vil jeg først lige oplyse dig om, at de nede i min kiosk har roser af macipan til 19.50, som ser utrolig indbydende ud. Det kan være de også har dem i din kiosk!!
I hvert tilfælde kan jeg oplyse dig om, at der skulle være store chancer for, at de i Fotohuset i Horsens (tlf. 05 62 23 13), skulle ligge inde med de compilations tapes, du efterlyser, hvis ikke, kan de uden tvivl få dem hjem til dig uden længere ventetid.
Og til alle andre: Nærmeste forhandler anvises af importørerne på enten 06 19 32 44 eller 02 11 77 11.
Til dit tiggeri om en testning af "Out Run", kan jeg bare sige: Slå op på side 36 i SOFT nr. 2, 4. årgang, og nærlæs!
Og så undersøg lige det med den rose, OK!!?
Hanne.



Lars på 13..

Hej Hanne.
Jeg er en dreng med 13 år på bagen. Jeg har en Commodore 64.
Jeg har et tip til "Exolon". Du skal bare trykke F5, så får du en portion nye liv. I "Death Ride" skal du trykke AZDF på samme tid.Til sidst et lille spørgsmål: Kan man få "The Land of the Lounge Lizards" til C64?
Venlig hilsen,
Lars Gaarde, Toftlund.



Hejsa Lars.
Trods alle dine små tricks kommer "The Land of the Lounge Lizards" IKKE til C64 og andre mindre datamater. Dette fremragende spil er simpelthen ALT for omfattende til sådanne maskiner. Og det kan du med rette være ked af, for spillet er bare suværent (synes jeg). Larry, han er bare SÅ sød. Det var hans skyld, at jeg denne gang var lige ved at misse dead-line. Men man kan desværre ikke kun leve af Larry og kildevand, så nu ligger Larry i skuffen og venter med længsel på, at jeg skal spille med ham igen. Og han GLÆDER sig!
Møjn fra,
den arbejdsomme Hanne.



Virus!

Hej Hanne.
Jeg er en 16 årig Amiga-freak og jeg har et lille problem.
Jeg har hørt så mange rygter om Virus og ville gerne vide noget mere om det, da jeg selv har Virus på mange af mine disketter. Jeg har fundet ud af at det ødelægger disketterne (foreløbig er der røget 16), men kan det også ødelægge Amigaen? Kunne I ikke få startet en debat om dette emne?
Vil I venligst droppe El Cheapos, det er det mest elendige i hele bladet. Mr. Duffy er suverænt go' nok, men det er ideen ikke. (Hvem gider sidde og læse om alle de elendige spil? Ikke mig). Hvad med noget mere Amigaguf?
Ellers kunne I jo smide den smule, I har, over til COMputer, så var jeg fri for at købe begge blade. Nej, selvfølgelig ville jeg ikke holde op med at købe SOFT, men det kunne da være fedt at lave Amiga Magasinet endnu større. Kunne I ikke sætte farver på nogle af siderne? F.eks. på de fedeste/flotteste/største anmeldelser, såsom "Bubble Bobble", "Starglider", "Nemesis" osv..
Hvad med at kigge på nogle spilleautomater, ligesom i SOFT nr. 6/87?
PULS, SOFT CHECK og de forskellige andre ting i bladet er læserkræs og Soft-Mail er super duper godt. (Ik' Hanne?)
Hilsen PANSOFT.



Hej PANSOFT!Jeg tør godt love dig, at du ikke er den eneste der har problemet VIRUS på sine disketter. (Hvis det kan være til nogen trøst!)
Virus er en "hilsen" lagt i diskettens boot-spor (opstartsspor) af nogle hackere som syntes, det ville være sjovt at ødelægge noget af glæden ved computere for andre.
Der er megen snak om virus, og om hvorvidt de er farlige for selve computeren. Hidtil har jeg kun hørt tale om en type virus der evt. kan ødelægge læse/skrive-hovedet. Denne virus bevirker at læse/skrive-hovedet kommer til at vibrere, så dette bliver ødelagt i løbet af få sekunder. Fra Commodore lyder der dog ikke nogen melding om at denne virus overhovedet eksistere. Derudover findes der diverse "harmløse" virus, de såkaldte Pirat Kopi Virus (PKV), som lægger sig ind i computerens interne hukommelse, når en diskette med virus anvendes. Herfra spreder virus sig til alle disketter der anvendes uden at computeren har været slukket, også selvom de er skrivebeskyttet. En mulighed for at komme af med virus er at lave en simpel INSTALL procedure fra CLI, hvilket bevirker at der genskrives et helt nyt og korrekt boot-spor på disketter med virus. Denne procedure virker dog kun for programmer, der ikke anvender boot-sporet til at starte op med. Selve INSTALL proce-

duren kan du læse mere om i din Amiga-dos manual. Men husk at slukke for computeren hver gang du har lavet en INSTALL procedure. Virus er ikke harmløs når denne lægger sig ind på en diskette som anvender boot-sporet til at starte selve programmet med. Dette er specielt set ved spil som "Barbarian". Spillet bliver ganske simpelt ødelagt. Hvis du vil ud af den onde cirkel, så anbefaler jeg dig, at du skriver til: Commodore Data A/S, Jens Juuls Vej 42, 8260 Viby J., Tlf. 06 28 55 88. Eller ring og forhør dig om virus og det program de har lavet, som fjener virus fra dine disketter. Prisen for programmet er ukendt, men Commodore er stærkt indstillet på at hjælpe dig, da de ønsker virus udryddet.
Og så til noget helt andet:
Jeg ville meget gerne kunne love dig, at der inden længe kom farver på nogle sider i SOFT. Men det vil jeg nu ikke, da jeg er et utroligt ærligt menneskle af natur, MEDMINDRE du så lover mig at få samtlige af dine venner, bekendte og familie til at købe SOFT, således at oplaget stiger, og det vil kunne betale sig at trykke dette fantastiske blad i regnbuens farver, UDEN at prisen stiger. For det vil du jo heller ikke have, vel??
En af dine ønsker har vi dog opfyldt, for hvad finder du i dette nummer af SOFT du sidder med i hænderne LIGE nu?!? Rigtigt, rigtigt. Nemlig en artikel om spilleautomater. Og det er ikke sidste gang!
Derfor bliver du også nødt til at finde dig i, at Cheapie Carlos bliver, hvor han er! Det er ad heller ikke så uoverkommeligt at springe de par sider over, er det?? Mange læser dem jo, og nu har vi også lidt mere Amiga end sidst, så brok ikke.
Venligst, Hanne.



Tips & Spørgsmål.

Hej Soft-Mail.
Tak for et fedt og overlækkert blad (og alt det andet, der plejer at stå). Nå, men nu til mit spørgsmål.
Kommer "Shoot 'em Up Construction Kit" til Amstrad, i så fald, hvornår?
Til sidst et par tips til "Bruce Lee" og "Zaxxon".
I "Bruce Lee" går du ind i tredie rum og lægger dig ned i nederste højre hjørne, så slipper du for at gå så mange baner igennem.
I "Zaxxon" holder du dig helt ude til venstre indtil du kommer til et stort flyvende fjernsyn, og så kommer fireknappen også på arbejde.
Med SOFTlig hilsen,
Sofus Grundsøe, Kerteminde.



Hej Soffe-mand!
Du må lige have tålmodighed, hvis du vil ha' dit Construction Kit. Det er nemlig ikke kommet på gaden endnu, og det vides ej heller hvornår!
Det er nu en skam, nu hvor du har været så sød, at sende mig nogle tips, men jeg kan desværre intet gøre!
Men hvis jeg må give DIG et tip, så fordriv ventetiden med at læse SOFT!!
Hanne.



Kan man få...??

Hej Hanne!
Vi er vilde med SOFT, og vi vil have spørgsmål besvaret. Her er de:
1: Kan man få "Captain Caper" til C64 på bånd?
2: Kan man få "King of Boxer" til C64 på bånd?
Tak for et skide godt SOFT!
The Best,
Jonny og Karsten.



Hey J and K!
Nix, det kan man ikke. Ikke endnu i hver' fal'...
Hanne.



Nekrolog.

'Allo, 'allo Hanne.
Jeg er den lykkelige ejer af en Commodore 64. Og når man har sådan een, så må man have nogle spil. Og så fandt jeg et amerikansk spil ved navn "Maniac Mansion", som bare er SÅ fedt. Hvis du ikke har hørt om det, kan jeg fortælle, at det kun går på disk. Men det er nu ikke spillet jeg ville tale om. det er dem der har lavet det. Og det er forlaget "Lucasfilm Games". Åååhhh, Hanne, jeg dør hvis jeg ikke får deres adresse. Jeg er kommet MEGET tæt på løsningen på spillet, så jeg ber' dig, Hanne: Hjælp mig!
Signed:
Ole Korsgård Andersen, Thisted.



Åhh Ole,
det er jeg sørme ked af, men jeg skal nok komme til begravelsen.I al ærbødighed,
Hanne.

PS: OK, så får du den da - prøv at skrive til deres engelske afdeling først. Lucasfilm, c/o Activision, Pond Street, Hamstead, London, England.



Forgæves!

Hej Hanne.
Jeg har lige et spørgsmål:
En dag jeg var nede på den lokale grill, havde de fået et nyt spil, og som det spillegale menneske jeg er, skulle jeg straks prøve. Det hedder "Dobble Dragon", og er i stil med "Renegade", bare meget bedre. Det er faktisk så godt, at jeg brugte 46 kroner, hvilket er enorme summer for en computer-syg dreng som mig, og så tænkte jeg; hvad nu hvis man kunne få spillet til fars kære Amstrad. Jeg stormede hjem og flåede de 150 datablade, jeg havde, ned fra hylden og bladrede dem igennem, men uden resultat. Så var det jeg tænkte, at det måtte nogle garvede spilfolk som jer vide. Spillet er lavet af "Taito", hvis det kan hjælpe jer. Desuden vil jeg gerne vide, om "Hang On" findes til Amstrad!På forhånd tak!
Lars W. Markussen, Haslev.



Hej Lars.
Du kan roligt flytte dine sparsomme egendele ned på den lokale grill. "Dobble Dragon" er nemlig ikke konverteret over til din Amstrad endnu. Så du ku' godt have sparet dig dit roderi i databladene, nu er det nemlig lillesøsters sparegris, du skal til at lede efter, hvis du fortsat skal have dine lyster styret!
"Hang On" kan du desuden godt skrive øverst på din ønskeseddel til jul! Til den tid (eller noget før), skulle der nemlig være store chancer for, at det er kommet til netop DIN 'puter.
Hejsa fra, Hanne.



Hjælp på vej...

Hanne -
Tit sidder jeg med et program med en næsten uoverkommelig datamængde, som alt for ofte ender med at blive så fyldt med fejl, at det tager lige så lang tid at rette den, som det tog at skrive den ind. Derfor har jeg lavet et lille program, for at hjælpe alle Amstrad-brugere. Hvis vi starter med det første, så ændres den lille enter-tast til, først at afslutte linien (return/enter), derefter skriver "DATA" på næste linie. Dertil skal lige bemærkes, at du skal bruge AUTO-komandoen for at det virker tilfredsstillende. Det næste er, at punktum-tasten på det numeriske tastatur, ændres til et komma, hvilket gør, at du kan beholde hånden på det samme stad så længe du nøjes med at skrive "DATA". Skulle der komme en normal linie, bruger du bare den anden enter-tast, og skal du bruge et punktum, er det der jo også.
10 KEY 139,CHR (paragraftegn)(13)+"DATA"
20 KEY 138,","
Med venlig hilsen,
Christian Høyer, Frederikshavn.



Christian,
tusind tak for for dit hjælp-trick. Nu vil jeg håbe der er nogle geniale "høvder" out there, der kan finde ud af at bruge det på rette vis. Ellers er det næsten spild af porto at sende dig et spil som tak.
Håber DU så kan bruge det!
Hanne.

SOFT·MAIL



Fejl på fejl

RESUME:
Den 18. december 1987: Endelig er det time for SOFT. Jeg drøner out og jumper op on my bicycle og driver down til the kiosk. Efter at have ventet & ventet & kedet mig i long, long time er det endelig kommet: SUPER SOFTIGE SOFT (3xS)! Jeg tuller into kiosken og buy'er SOFT. Et par seconds after er jeg back in the house, I sprinter into my room, and kyler mig on the seng (av for h...), OH what a forside... Jeg bladrer op on the indholdsfortegnelse, og founder Soft-Mail on the næsten sidste page (bladre, rode, lede).... Efter Soft-Mail skal der reades 3xA, PULS, El Cheapos & SOFT CHECK. Realy hot... Så is der kun one problem back: 2 days after er SOFT læst, and so I must thriller tommelfingre again, in very long, long time (hulke, snøfte, snotte).....
Hello Mrs. Softy!
I think at SOFT er et ret så fedt, lækkert,fusket (3xA), godt, sejt, råt & hot blad, BUT there is only one fejl: Det er for hurtigt læst!!!!!!
Udvid Soft-Mail, lav f.eks. en køb/salg/bytte-side, en highscore-liste, SOFT-HITS, et par småprogrammer (se f.eks. SUPER 20 i COMputer eller KAPTAJN PEEK & POKE i IC RUN), flere anmeldelser osv.. For præcis the samme antal money kan man få dobbelt så mange sider ved at købe COMputer. Der er bare det galt, at hvis man har købt SOFT een gang, kan man ikke lade være med at købe næste nummer også (endnu en fejl: SOFT er for GODT)...
Hot hilsen fra:
Tommy Bredsted, Næstved.



Tommy!
Jeg er helt enig med dig: SOFT er bare for godt!
Hanne.



Smukke John!

Hej smukke Hanne!
Jeg er en 16 årig smuk mand (hm hm), som har en 64'er. Jeg har før prøvet at skrive til dig, men uden held (måske denne gang?) Her er et par svære spørgsmål til dig:
1: Kan du nævne mig nogle gode sportsspil (fodbold, ishockey, basketball og håndbold)?
2: Kan man bruge en almindelig båndoptager til 64'eren, hvis man skifter stik?
3: Kan man få de billigspil, Fløissen anmelder, på diskette?
4: Kan du nævne nogle gode printere til 64'eren?
I sidste nummer var der een, der ville have mere adventure med i bladet. Lad vær med det!
SOFT er bare et skide godt blad! (Især PULS, SOFT CHECK, SOFT CHEAP og Hanne!)
John Lønborg, Skærbæk.
PS: I sidste nummer var der nogle, som ville købe "Out Run". Lad vær med det! Køb i stedet "Testdriver". Det er bare SÅ godt!



Hej John!
Det er nu første gang, jeg har hørt om en 16 årig mand, altså mand ligefrem, og så tilmed smuk! Det må være Skærbæks omvandrende græske gud eller noget i den retning! Jeg blev altså også dødskuffet da jeg havde kigget kuverten igennem på kryds og tværs både forfra og bagfra 97 gange uden at have fundet et eneste lille bitte billede af Skærbæks 16 årige smukke mand. Sådan et udseende skal man da ikke skjule, vel John!! Derfor svarer jeg også kun på dine spørgsmål på een betingelse, nemlig at du sender et billede med af dig selv, næste gang du skriver til Soft-Mail, er det feset ind??
1: Jeg vil varmt anbefale dig at købe Ocean's "Game Set and Match", hvor du får 10 succes sportsspil, med tilsammen over 20 spændende sportsgrene til bare, hold godt fast: 245,00 danske kroner.
2: Nix, køb du hellere den rigtige Commodore båndoptager.
3: En del af de billigspil, Duffy anmelder, kan man godt erhverve sig på diskette. Men dette er kun en begyndelse, så fremover kan du rolig regne med at tendensen fortsætter. Altså du vil kunne købe flere og flere billigspil på diskette!
4: Du er bedst tjent med at gå ned til din forhandler og snakke med ham om dine behov osv., men hvis du absolut vil have at jeg nævner nogle navne, kan jeg da godt det: Star LC10, MPS 1000, 1200 eller 1500 (sidstnævnte er en farveprinter.)
Nu må vi desværre skilles, smukke John.
Hulk, Hanne.



Esbjerg kalder!!

Hej Hanne!
Jeg er en Amstrad-ejer, der lige er rundet de 18 år. Jeg har her et par spørgsmål, jeg håber du/I kan besvare:
1: Findes der basket-ballspil til Amstrad?
2: Bliver joystikket "The Boss" ikke solgt mere?
Til sidst har jeg lige en lille meddelelse, som jeg bønfalder dig at skrive i bladet:
Jeg søger kontakt til adventure-freaks i Esbjerg, ligegyldig hvilken computer, til evt. opstart af en "Dungions and Dragons-club".
Kontakt Lars på tlf.: 05 15 01 25.
M. V. H., Lars.



Hej Lars!
1: Når du nu alligevel leder efter et basketball spil til kan jeg fortælle dig, at det omtalte "Game Set and Match" OGSÅ findes til Amstrad. I pakningen findes nemlig også et basketball spil, lige hvad du søger, hva'? Med i købet får du så også en masse andre sportsspil, er det ikke bare mums!?!
2: Jo, det gør det. Men hvis din forhandler ikke har det, kan du måske få ham til at bestille det hjem til dig.
Og lige en ting til Lars... De der adventure-freaks, du søger med lys og lygte efter, må de kun komme fra Esbjerg??? Det er jo diskriminerende!!
Hilsen, Hanne.



Stesolid i lange baner.

Hej Hanne.
Først vil jeg lige udtrykke min sorg over, at du som eneste kvikke person, skal arbejde sammen med den store bunke af uvidende mennesker, du må have det hårdt. Fedte, fedte, slurp, slask, fedte.
Spøg til side. Du må hjælpe os, vi har et stort problem med spillet "Gunship".
Forstår du, man har siddet der i tyve minutter og har udført sin opgave, så kommer man til basen igen, og bin bong dynamolygte, så vil de have en alletcode, hvad gør man så!? Man råber og skriger, river sig i håret, spiser 4-5 nervepiller, falder til ro og starter forfra.
Men min regning på apoteket er ultra lang. Så hvis jeg skal betale den, må du hjælpe os.
Hvad er koden??
Tak for et kilobit godt blad!
Med nervøs hilsen, og på forhånd tak,
Allan & Steen, Ballerup.



Hej Allan & Steso-Steen!
Jeg kender desværre ikke koden, men der er opgivet nogle koder i instruktionen, så måske står jeres savnede kode der også. For I har vel instruktionen, ikke! Sådan nogle pæne drenge som jer kører jo ikke med crackede kopier, vel??
Hvis ikke I finder den der, må I jo bare håbe på, at der er en eller anden kvik læser, der kan hjælpe jer på vej.
So long, Hanne.

UD OG SE MED BMP...!

COPY 2000 ™

DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

- ☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:
- ☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.
- ☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.
- ☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot kabinet til kun:

148.-

NB! Fås også uden kabinet for kr. **99.-**

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul

Indeholder bl.a.:

- ☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
- ☆ Fastload til 1541'eren
- ☆ 19 sekunders formattering
- ☆ 3 automatiske kopiprogrammer: COPY DISK-TAPE COPY TAPE-DISK COPY DISK-DISK
- ☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
- ☆ Indbygget resetknap (reset II)
- ☆ Elektronisk romswitch



Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret.

298.-

FREEZE MACHINE

Supercartridget, der vendte op og ned på det engelske marked, se her hvorfor:

- * **FREEZE:** Ny, forbedret freeze-rutine kopierer endnu mere end Freeze-Frame MKIV, dvs. næsten alle programmer også originaler i flere dele som f.eks. Wintergames.
- * **FASTSAVE:** Saver hele hukommelsen på kun 15 sek. i så mange eksempl., du måtte ønske
- * **Enkeltfilskopiering:** Kopierer op til 248 blokke
- * **Tapeturbo:** 10 gange hurtigere save og reload
- * **2 diskturboer:** En standard 6 gange hurtigere plus en **LAZER** turbo, der loader 20 (tyve) gange hurtigere på alle "frossede" eller omsavede programmer
- * **LYN-formattering:** 12 sekunder!
- * **Definerede funktionstaster**
- * **Resettast:** Til snyde-pokes o.lign.

Det bedste er prisen:

KUN kr. **448.-**



Man behøver ikke at være en EXPERT for at bruge FREEZEMACHINE!

MULTIMODUL

- ABC-tapeturbo
- Turbo II-tapeturbo
- Kopiprogram tape-tape
- Definerede f-taster
- Resetknap (reset II)
- Elektronisk ROM-switch - optager ingen hukommelse
- Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



223.-

FINAL CARTRIDGE III

- Joystick-/mus-styring af de mange faciliteter
- Diskette- og bånd-turbo
- Freeze-kopiering
- Lækker menuføring
- 60 nye hjælpekommandoer
- Avanceret screendump på printer
- Dansk manual



Modulet, der gør din 64'er til en AMIGA!

kr. **548.-**

DOLPHIN-DOS

YOU WON'T BELIEVE YOUR EYES

Specialudgave til 1571 fåes også - RING

Sætter nyt liv i den sløve 1541.

Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

- ☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
- ☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
- ☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
- ☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
- ☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS,
- ☆ Maskinkodemonitor
- ☆ Centronics-interface
- ☆ Udvidet skærmeditor
- ☆ Quick-formattering
- ☆ 100% program-kompatibel

Alt dette og meget mere får du for kun **885.-**



Hvorfor købe et ulovligt plagiat til kr. 895.- når man kan få den ORIGINALE Dolphin-DOS til kr. 885.-??

SLIMLINE 64



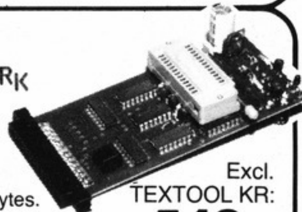
Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Kun kr. 298.-

EPROMBRÆNDING ER LET FOR ENHVER MED

PROMARK 64



- Brænder eprommer op til 64 kbytes
- Kan lægge programmer op til 248 blokke på modul med autostart!
- Med lækker, up-to-date software
- Trinløs valgbar brændetid ned til 7 sek. for 8 kbytes.

Her er kort sagt den første, heldige kombination af pris, kvalitet og features inden for eprombrændere!

Excl. TEXTOOL KR: **548.-**

Incl. TEXTOOL kr. **648.-**

Multicard 512 - universelt epromkort, der kan anvendes til eprommer med autostart fra 8 til 64 kbytes. Fra kr. **98.-**

DISKETTER 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk........ 68.-

DSDD 10 stk. 78.-

Ved køb af 100 stk. medfølger GRATIS diskdobler/10 extra disks og en 100-stks diskettebox.

DATASETTE

Båndstation til C-64/128. Leveres nu incl. tonehoved-justeringsbånd!



INTROPRIS: kr. **298.-**

DISKETTEBOX

Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter

- Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
- Incl. lås og nøgler

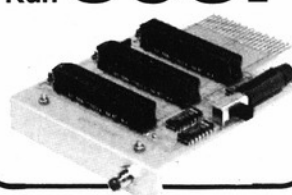


kun **168.-**

MOTHERBOARD

*Plads til 3 Cartridges
*ON/OFF for hvert cartridge
*Resetknap
*Sikring
*Solidt understøttet print

Kun **398.-**



DISKDOBLER

Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



68.-

POSTORDRE - BESTILLINGSKUPON

Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon **02 27 81 00** (her besvares også gerne evt. spørgsmål).



Postbox 41, DK-3330 Gørløse, Postgiro 1 90 62 59

02 27 81 00

JEG BESTILLER HERMED:			**MIN ADRESSE ER:**
STK.		KR.	**NAVN:**
STK.		KR.	**GADE, NR.:**
STK.		KR.	**POST NR.:**
STK.		KR.	**BY:**
STK.		KR.	**TLF. NR.:**

BETALING:

☐ Check vedlagt + porto kr. 16.00

☐ Pr. efterkrav + porto (Kr. 16.-) og gebyr (kr. 25.-) I ALT tillægges kr. 41.-

☐ KATALOG ØNSKES (SENDES GRATIS)

Alt er med min. 1 års garanti. Alle priser er incl. 22% moms.

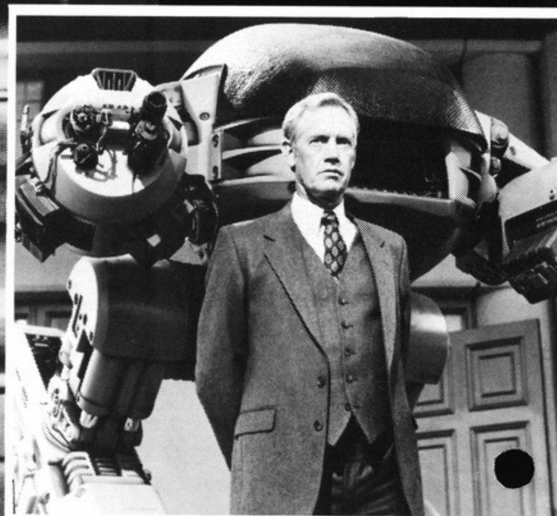
Ønsker du at købe lokalt, henviser vi gerne til nærmeste forhandler - ring!

KLIP UD

ROBO COP PR. COMPUTER

"Robocop" er navnet på en af de hotteste science-fiction film lige nu. Og derfor bliver den til spil - computerspil, forstås. Så tryk på knappen og spil med i en film: Robocop pr. computer

Når det gælder posering, lader Robocop hverken Charles Bronson eller Arnold Schwarzenegger noget tilbage.



En særdeles sindssyg og destruktiv indretning, denne ED 209. Jo, det er altså dimsen og ikke manden, vi taler om).

Robocop er navnet på fremtidens strømer. En hård nitte med en krop af stål og en hjerne som en computer.

Robocop er halvt menneske, halvt robot. Han har tre hovedopgaver:

1. Sørge for lov og orden.
2. Tjene almenvellet.
3. Beskytte de uskyldige.

Og så er han forøvrigt hovedpersonen i en film, der lige nu hærger landets biografsale. Filmens titel? Robocop, naturligvis.

Ikke helt ufarligt

At Robocop også kommer som computerspil, forbavser vel de færreste. Men at det først kommer til september, er lidt af en nyhed. Som de siger hos Ocean:

- Vi vil hellere give os god tid og så programmere et ordentligt spil, end vi vil skynde os og istedet sende noget makværk ud i forretningerne.

Det er lidt af et scoop, at SOFT allerede nu kan fortælle dig om Robocop. Vi var på sneak-visit hos Ocean og lurede i krogene, for faktisk er spillet kun på start-stadiet - der skal stadig laves en hel del før det er færdigt.

Men så tittede vi på filmen.

I Robocop er vi rykket frem til en nær og skræmmende fremtid, hvor verdensnyhederne er af en helt anden karat. "Sydafrika har A-bomben. Oprørsstyrker holder





Ja men dog lille mand, der løber jo ketchup ud af dit hoved, var det ikke på tide at humme hjem og i bad...



Robocop in action i Delta City. Bemærk de to søde drenges ansigtsudtryk...

stadig lufthavnen i Acapulco belejret. Og den helt store historie i TV-Avisen er flodbølgen af kriminalitet, der svømmer ind over hele USA".

En af de hårdest ramte byer er Old Detroit, hvor 31 politibetjente er blevet dræbt siden Security Concepts Inc. (et af OmniComsumer Products mange datterselskaber) overtog kontrollen.

Firmaets konstruktører troede, de havde svaret på alle forbryderskræk i ED 209, en larmende sværtarmeret "håndhæver droid". Men håbet holdt kun til den dag, hvor ED 209 gik amok og gennemhullede en sagesløs salgschef. Så gik turen tilbage til skitsebordet igen.

Der er brug for noget helt nyt. En eller anden *ting* som Murphy (spilles af Peter Weller), en vaskeægte super-panser.

Chancen byder sig, da Murphy kommer uheldigt af sted med en forfølgelse af en lastbilfuld skurke ind i Old Detroit. Han kommer i en turbocruiser og bliver sendt retur i en ligpose.

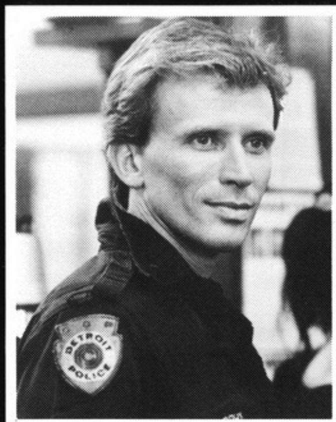
En af Old Detroits fuldstændig hæmningsløse bander brugte også det 32. offer som levende skydeskive...

Star Wars-isenkram

Murphy er den store chance, som Security Concepts' unge udvik-



Fra overklasseluder i Brian De Palmas "Dressed to Kill" til kvindelig politibetjent. Er springet stort, eller er hun bare frækkere end...



Sådan så super-cop Murphy ud, inden han trak i fastelavnsdragten.

lingsdirektør, Morton, har ventet på. Med de jordiske rester af Murphy kan han få sin Robocop-prototype i aktion, ydmyge Jones, lederen bag ED-fiaskoen, og imponere "Den Gamle".

Murphy får som halv-robot de hurtigste reflekser, moderne teknologi kan tilbyde, hukommelse med computerassistance og en utrolig overlevelsesdrift. Ønskedrømmen af en politibetjent i det vilde fremtidssamfund.

Den praktiske udførelse af ED209-uhyret og Robocop krævede en massiv stab af special effects-folk. Specialisten Rob Bottins (The Thing & The Howling) siger selv, at Robocop er hans hidtil sværeste opgave.

Det krævede seks måneder af Rob Bottins liv og en masse farlige kemiske eksperimenter, før Robocop-kostumet blev perfekt.

Men Robocops rival, ED 209, måtte også være et stykke troværdigt isenkram, hvorfor Phil Tippett blev valgt til opgaven. Phil Tippett er tidligere Oscar-vinder for sine walkers og alle de andre tekniske vidundere i Star Wars-filmen, The Empire Strikes Back.

Tippett så ED 209 som en krabbeagtig og klodset robot ("han viser sig jo trods alt at være en morderisk fejltagelse", som designeren tilføjer) og derved blev det.

Uden for filmens virkelighed fandtes der to ED 209'ere, en 2 meter høj og næsten lige så høj tingest, plus en vellignende miniature model. Det er miniaturemodellen, du ser gå amok på filmlærredet.

Robot med følelser

Robocop er alene programmeret til at patruljere i storbyens krigszone, og ikke andet.

Undervejs dukker Murphys hukommelse dog frem på Robocops nervenetværk. Det er den eneste "lille" programmeringsfejl i den ellers helt perfekte "maskine".

Men den "bug" tæller ikke i filmens klimaks, der er flyttet til et nedlagt stålværk i Pennsylvania, hvor Murphy alias Robocop endelig bliver konfronteret med bødlerne fra hans første liv.

Ja, Robocop er en film, der er ladet med masser af vold og action. Og så kan man bryde sig om det eller lade være, her er i hvert fald tæsk for skillingen.

Eller som en af filmanmelderne udtrykker det: "Personligt elskede jeg hvert eneste voldelige, sjofle, perverterede minut af denne udfordrende røvfuld for sanseapparatet. Skræmmende, skæg og særpræget Robohit."

Ocean på krigsstien

Robocop har naturligvis placeret sig som et solidt hit i Guds eget land. Den har spillet langt over 50 millioner dollars ind alene i USA.

Filmen formår antagelig aldrig at slå rigtigt igennem på vore finkulturelle breddegrader, men er absolut en oplevelse som enhver science-fiction og action-fanatiker ikke bør snyde sig selv for.

Robocop er for øvrigt ikke bare god underholdning.

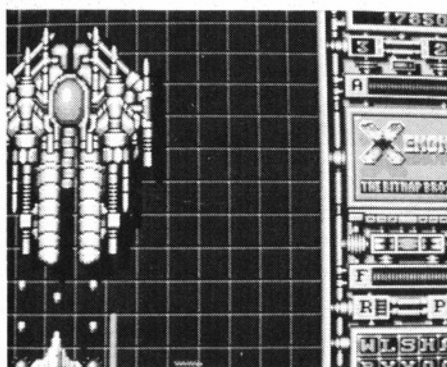
I USA er man godt i gang med at introducee en ED209-lignende maskine, der kan udføre sikkerheds- og fængselsvagternes arbejde. - Til alt held har den endnu ikke fået våbentilladelse.

Det er Ocean, der har trukket softwarelicensen til Robocop i land. Overtalelses-checken skulle angiveligt have været på mere end seks cifre, så der er ikke råd til at lave et dårligt computerspil.

Den noget sene september-lancering af Robocop-computerspillet (september) passer meget godt med lanceringen af Robocop på videofilm. Så når din lokale videobiks får Robocop, har compuetrshoppen også spillet dertil. God timing, Ocean...

Morten Strunge Nielsen

SOFT check



ARCADE-KVALI DERHJEMME

At Amiga har god grafik, burde de fleste vide. 4096 er lidt af en farvelade, og når lyden så kommer ovenpå, er vi ved at være der: Amiga er faktisk en god, gedigen kopi af de maskiner, du kan se nede på den lokale kina-grill. Men hvad så med spillene? Har de også samme høje kvalitet - er de også lige så gode som spilleautomaternes? Desværre nej, må deres udsendte indrømme. Eller det vil sige: Desværre, indtil nu.

Ventetiden er nemlig overstået. Amiga-ejere skal ikke længere nøjes med middelmådige husmands-spil konverteret fra 64'eren eller hedengangne VIC20. Arcade-kvaliteten er kommet. Spillet, der for alvor udnytter 'miga'ens mega-grafik.

Xenon hedder det. Et heftigt skyd-løs-på-det-hele-og-mere-til spil, der (naturligvis) foregår i det ydre rum. Og ja-ja, vi ved det godt - selve forhistorien er ikke synderligt genial. Til gengæld er programmøren, englænderen Eric Mathews, det altså. Han har nemlig formået at skrue et game sammen, der for alle øvrige producenter af spil til Amigaen til at bryde hulkende sammen. Med andre ord: **Xenon** er det første spil, der for alvor beviser, at Amiga sagtens kan stå distancen mod de suverænt flotte spillehals-automater, både hvad angår grafik, lyd og hastighed i gameplayet.

Ideerne i **Xenon** er set før, selv om de da ikke er dårlige. Her er hentet lidt fra Slap Fight, lidt fra Terra Cresta og Xevious og sandelig også en lille smule fra danske MACH (eller sådan ser det i hvert fald ud).

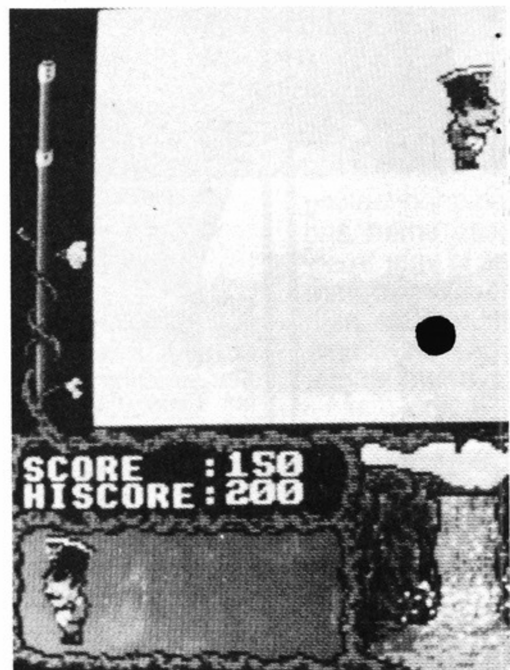
Du styrer en raffi lille space-fighter, der blæser rundt på nogle suverænt tegnede grafikkloder og skal skyde ting og sager i smadder. Forhistorien er en lang gang science fiction bladder om at du skal redde universet, der er ved at kollapse og en hel masse andet tomgang, men never mind, du ved jo godt, hvad det hele drejer sig om: Bare tryk den lille røde i bund og fyr den af!

Der er kælet for detaljerne i **Xenon**. Tag bare starten, hvor et smart digitaliseret foto af Captain Xod toner frem på skærmen og en samplet stemme afgiver instruktionerne. Godt nok. Eller game over sekvenser, hvor skærmen "går død" ligesom et TV, der ikke er indstillet. Stærkt.

At **Xenon** er det tunge, kan du ikke være i tvivl om. OK, det er ganske ligetil med al den rum-skydning, men den slags er stadigvæk sjovt så længe der er kælet lige så meget for det helstøbte som i dette spil. Vi har kun set Amiga-versionen, men udgaver til 64'eren og Amstrad er på vej. Om dem vi det dog siges, at de næppe kan klare skærene - det her er bare for suverænt. Derfor er det nok en god ting først at se spillet i forretningen, inden du køber det med hjem til din 64'er/Amsie. En sag, du ikke behøver at gøre med Amiga-udgaven. Den er nemlig bare SÅ sublim. At Melbourne House så samtidig lancerer **Xenon** som grill-spil beviser bare, at det også kan gå den anden vej (altså data-spil der bliver til automater) en gang imellem. Og det fortæller vel også lidt om kvaliteten...

Duffy

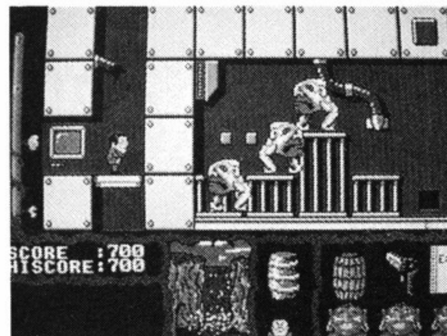
Grafik	★★★★★
Lyd	★★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★(★)
Pris/kvalitet	★★★★(★)



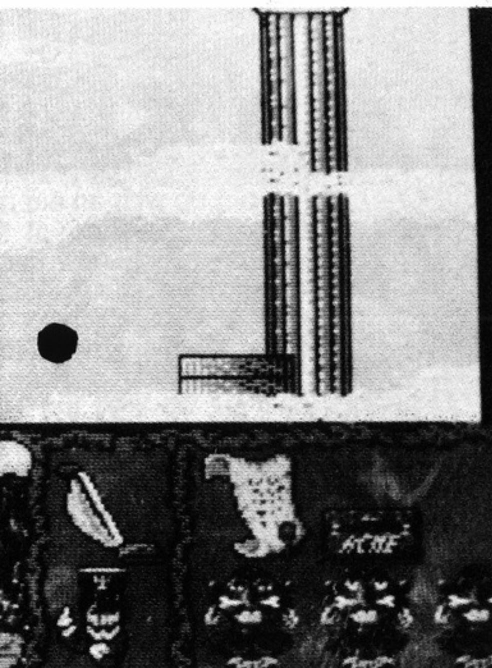
TEGNESERIE PÅ SPIL

Mød en skør professor. Hans navn er Albert Eyestrain og han er jordens klogeste gubbe (lidt lissom professor Balthazar, remember?).

Problemet er, at Albert Eyestrain er lidt svær at møde lige for tiden. Han forudså jordens undergang i form at et meteor, der var på vej, men ingen gad lytte til ham. Derfor er han nu i sin desperation flygtet ud i ingenmands-ødemarken, og nu har folk på jorden endelig set det store meteor, der suser på vej.



Minusset er blot, at Eyestrain er eneste mand, der kan standse katastrofen. Og trut-baba-da-dut: Du er naturligvis udvalgt til at finde Albert Eyestrain og få ham med tilbage, så alt igen kan gå sin trygge gang. Er du frisk? OK, så tryk på fire og start din ekspedition. Du kan vælge mellem at være ekspeditionsleder for fem forskellige hold, hvert hold fra et forskelligt land (desværre ingen fra lille dannevang). De fem globetrottere er wilbur Fortisque-Smithe (engelsk), Herr Wolfgang Schmuck (tysk), Wu pong (japanesisk), Big John Caine (amerikansk) og Henri Beaucoup fra Frankrig.



Uanset hvilken person du vælger at spille, vil du altid blive ledsaget af en lille flok lokale "kulier" til at bære alt dit pik-pak. Noget af det finder du rundt omkring og her er det vigtigt at du husker, hvilket land du er fra. F.eks. er det naturligvis japaneren, der kan have mest nytte af kameraet, mens englænderen er mere til et cricket bat som våben. Fælles for alle er dog, at en paraply altid er god at have med, også selvom det ikke regner. Brug den hver gang, du skal hoppe ned fra noget, så virker den nemlig som faldskærm og bøder af for faldet. Smart detalje.

Terramex er et sødt lille spil, der ikke sætter blodet i kog og nok vil blive foretrukket af alle os under 10. Men alligevel - det er da pengene værd, især hvis (når) det engang ad åre bliver relanceret som billigspil.

Grafik er nydelig, lyd er ikke ophidsende, men heller ikke dårlig, og historien bag spillet er meget nuttet - den er nemlig bygget over en engelsk tegneserie af samme navn (og tegneserien følger med i en slags mini-udgave i selve spillet).

Sødt game, ikke det vilde, men godt nok til det meste. **Duffy**

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

Sådan er SOFT Check karaktererne:

★	**Det arveste, hold dig langt væk!**
★★	**Dårligt. Mere egnet til billigspil.**
★★★	**Kan gå an, men heller ikke mere.**
★★★★	**Klart over standarden. Godt!**
★★★★★	**Det fantastiske. KØB DET!!**

SENGELAM

Ovre hos Beam Software (Go!) er de virkelig blevet originale med hensyn til spiltitler. Deres sidste nye dyt i joystickbøsningen hedder **Bedlam**, som jeg fra og med NU, oversætter med Sengelam, hvilket er en engelsk leg, der minder lidt om "at tælle får". (Hvis du tror på den, så har jeg lige et par Eiffeltårne jeg kan sælge dig).Aaaaav ... Lad være med at slå Rasmus ... aav jeg mener hr. chefredaktør. Jeg skal nok lade være med at skrive mere ævl, og komme igang med artiklen i stedet. Okay børn - Jeg ville fortælle lidt om Sengel... aav! **Bedlam** ,som er Uridium-type-game nr. 6912 i år. Der er bare det særlige ved det, at det er et af de bedste, hvis ikke Top Gun indenfor genren. Der er nemlig blevet klasket en hel del gode sager oveni ved den ægte bryllupskagemetode.

Spillets hyperoriginale baggrund, er at du er kadet på Imperiets Pilotskole, og nu bliver stoppet ind i den ultimative kampsimulator Sengelam. Sengelam er nærmest en fodboldbaneseng med ægte krøluld, for spillet indeholder 17 baner, der hver for sig er ca. 10 skærme høje. På hver bane er der en rumstation med en overflade, der siger ruder fire til Dødsstjernen. Der er kanoner orf korse, radarer, elektriske felter og pyramider, med spøjse ting under. Det kan f.eks. være 30 sekunders usårlighed, miner (smartbombs), ekstra liv eller en teleporter der zapper dig hen til en af fire interstellare flippermaskiner, hvor du kan få dig et afslappende spil flipper midt i et anstrengende hot space action faction slag. På flipperbanen kan du skyde på næsten hvadsomhelst og score tykt, men megamaximillionerne kommer først rullende hjem til far, når du rammer fjedermekanismen, der nedkommer med et styk pinball (metalkugle). Den kan du mose rundt på banen både med laseren og nogle flippere, der er strategisk plantet rundt omkring. Pinballen giver så meget, så pointtælleren ikke kan følge med, men står og snurrer i en evighed efter, at du er blevet færdig med banen. Nu sidder du sikkert med et saligt smil mellem ørerne og tænker at Sengelam må være den rene gavebod - Det er det ikke!!!! Der er nemlig et større arsenal af banditter, ugerningsmænd og stratenrøvere (også kaldet aliens), der vil at det skal gå dig ilde. De kommer flyvende ind på skærmen i Galaga-agtige formationer, og så kan jeg ikke anbefale at stå der, hvor de vil hen. Heldigvis er der for hver formationstype et eller flere sikre steder, hvor man ikke kan blive ramt, men til gengæld står i førsteklasses "riste aliens" position. Hvis man så er så Hans Henrik, at man kan baske en hel formation, så får man begrænset udødelighed, som naturligvis straks udnyttes til lettere at zappe den næste formation. Hvis man først har opnået udødelighed, er det altså ikke så svært at beholde den et godt stykke tid og samtidig få lige så mange points, som Danmarks samlede udenlandsgæld i lire.

Så er der forresten også to typer missiler. De dumme og de grumme. De dumme bliver fyret af i din retning i den naive tro, at du pænt vil lade være med at flytte dig, så missilet kan komme hen og give dig et kys. De grumme er derimod varmesøgende, og er derfor ub-behagelige at argumentere med, når man samtidig har aliens og kanontårne fløjtende rundt om ørerne.

Et klart plus ved Køjefår er, at det er muligt at spille 2 spillere på samme tid. Men kan ikke skyde hinanden, men man kan skubbe til hinandens skibe, og tro mig, der er intet så godt som at flyve side om side med Fløisen, og med et veltimet puf hen mod en alien, forvandle ham til rygende slagger, hvorefter man har hele banen for sig selv. Det er simpelthen bedre end ... ja, bedre end ... at nyse!

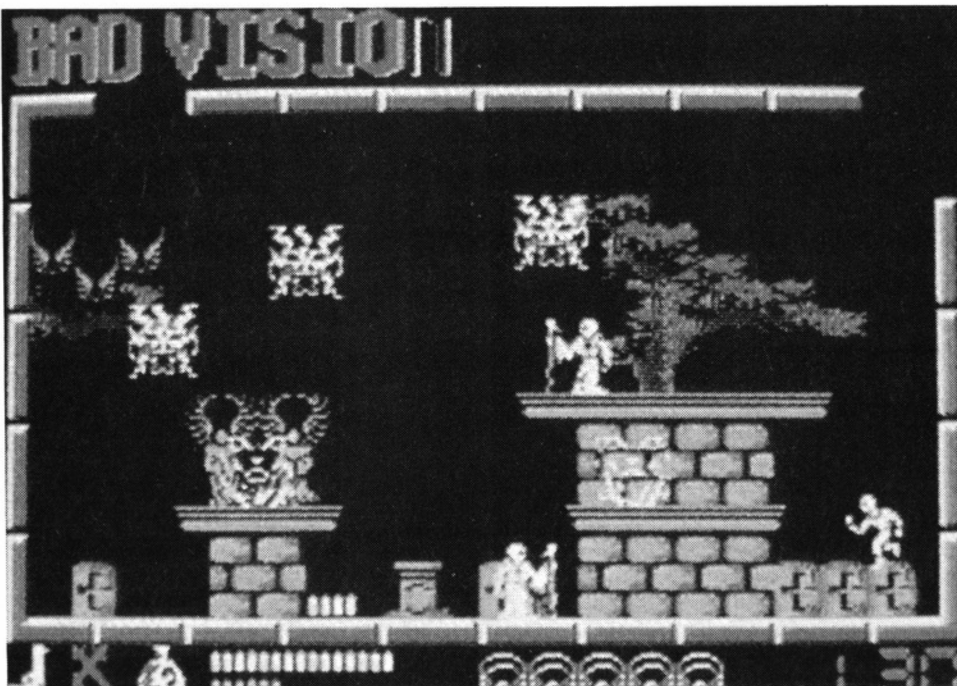
Efter hver 4. bane kommer der et moderskib, der skal steges, hvorefter pointene vælter ind. Dette er ikke så svært som det lyder, for programmøren har indbygget en virkelig brugervenlig detalje: Når dit sidste skib bliver desintegreret på bane 7, behøver du ikke at kæmpe dig hele 6 baner igennem, for at komme derop igen, men kan bare starte spillet med Commodoreknappen, hvorefter du starter på bane 7 igen, med 4 nye skibe. Det er virkelig fedt at slippe for at skulle gennem alle de nemme baner først, før man kommer til noget nyt. Samtidig betyder det, at selv Tubber Fløisdrosle vil være i stand til at klare Sækmææh (hvis han altså får et årstid).

Hans Henrik

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★

SOFT check

af de barske uhyrer, vinger der giver større hop, ekstra liv, teleportere og endelig alterkalke (bægre) der forøger ens drømmetilstand et hak. Dette er den ene måde (den rå), hvorpå man kan vinde spillet, og så er der tøsedrengsmetoden, der går ud på at gå ind i så mange rum, at vækkeuret efterhånden når op på klokken 8:12. Der går clockradioen nemlig i gang og befrier dig fra mareridtet med Jørn Hjorting og "De ringer vi spiller". Det lyder jo altsammen meget spændende, og det er såmænd også helt godt lavet, med setværre grafik og hørtringere lyd. Det eneste problem er, at det er lidt for svært. Nu er



FARERIDT

Hører du, ligesom jeg, til den type mennesker, der elsker at se gyserfilm til trods for, at det i virkeligheden er en form for selvpineri? Når man går hjem alene, spejder man nervøst rundt i de nattetomme gader, og når man endelig kommer hjem (naturligvis fløjtende, for at skræmme eventuelle zombies væk), og går i seng, varer det ikke længe, før det sammenkrøllede tøj i hjørnet af soveværelset i månelysets skin, ligner en blodtørstig gargoyle, der kun venter på at du falder i søvn, så den kan æde dig, uden du opdager det. Når du så endelig falder i søvn, går din underbevidsthed helt agurk og piner og plager dig med grusomme mareridt, til du sætter dit op i sengen med et skrig, badet i sved. Så må **Frightmare** fra Cascade Games lige være spillet for dig. Her gælder det nemlig om at opnå det værst tænkelige mareridt, før du vågner. Spillet består af en lang række drømme, med navne fra Bad Dream til Nefarious Frightmare, der ikke lyder helt hyggeligt. Helt præcist er der 98, den ene værre end den anden, og de består hver af 4 skærme (såvidt jeg ved) hvor man skal samle forskellige ting, og gå videre til næste bane. Man kan finde pistoler, der kan skyde nogle af uhyrerne, holy water, der dræber nogle andre, et ur, der bremser tiden, et krucifix, der "fryser" nogle

jeg jo en gammel garvet joystickekvilibrist, der har været med siden Defender på ZX-81, så jeg ryster så meget på hænderne, at jeg må tage min tredobbelte dosis antaekspansionsbus direkte med nålen i øreflippen seks gange om dagen for at undgå en kold spiltyrker, og jeg kom aldrig længere end til en Horrible Dream, før alle mine liv var forsvundet ned i maven på sultne dødningehoveder og klamme afhuggede hænder og jeg var overladt til evig sindssyge, der dog kunne kureres midlertidigt med et tryk på restart. Det er da meget muligt, at **Frightmare** kan tjene som beskæftigelsesterapi for langtidsledige, men jeg må indrømme, at mit liv er for kort til at bruge 2 måneder på at lære at klare alle 98 mareridt for at få en high-score. Nææh, giv mig lidt Huey Lewis og et spil Ports of Calls (pt. redaktionens yndlingsspil, der gælder om at rage penge til sig), så skal jeg nok blive siddende på min flade i et par måneder, til jeg har rundet milliarden.

Hans Henrik

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★



WEIRD TROLDESPIL

Så er Palace Softwares nye Outlaw-label på banen igen. Endnu mere weird end sidste gang.

Efterfølgeren til Shoot'em up Construction Kit-hittet hedder **Troll** og kommer fra programmørteamet Denton Designs.

Troll handler naturligvis om trolde, helt præcist hvordan en rigtig trold overlever den barske virkelighed. Trolden hedder Humgruffin og har dig som guest-star til at løse sine problemer.

Humgruffin, der en stor og flink trold (ligesom dig), er ved et uheld kommet i underverdenen Narc. Og han finder hurtigt ud af, at landets krystalhuler ikke er noget hyggeligt sted.

Hulerne er nemlig beboet af en race manisk ondskabsfulde nisser.

Men han ved også, at den eneste mulighed for flugt er at omvende den trylleformular, der sendte ham til Narc. Det gøres ved at tage hovedkrystallen i hver hule og sætte dem i amuletten.

Til sin hjælp har han flip pyramiderne, der sender ham op på hulens "anden" sal, paddehattene, som sender ham til et nyt rum, samt evnen til at lave dødshuller.

Lyder det mærkeligt?

Sådan er det også i spillet.

Hulens anden sal er nemlig placeret, sådan at du er nødt til at stå på hovedet, hvis ikke du kan leve med at gå med hovedet nedad. Og sådan er det hele vejen igennem.

Vi nåede ikke at finde helt ud af **Troll** i den forholdsvis korte testperiode, hvilket ganske givet har taget noget af fornøjelsen væk fra spillet.

Men grafikken og lyden er udmærket, omend en smule ensformig. Gameplayet er også ganske tilstrækkende, selvom det nok ikke kan forventes at holde dig vågen flere nætter i træk.

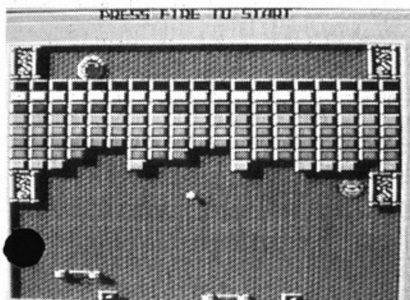
Spillet er som sagt weird fra ende til anden...

Morten

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

PÅ MED BOLDEN

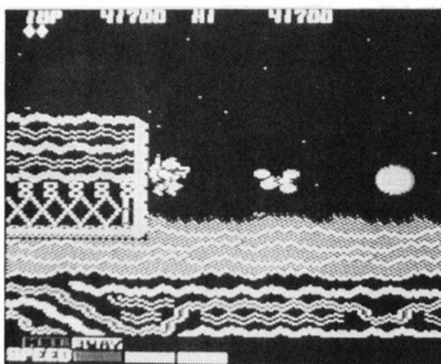
I begyndelsen var Breakout. Og Breakout var. Sådan starter computerspillenes Genesis, den første bog.
Breakout var en udgave af Pong, verdens første ægte computerspil. Og Breakout var spillet, der blev kopieret på et sandt utal af TV-spil dengang i slutningen af halvfjerdserne.
Du kan godt huske det, når du tænker lidt tilbage: På en kedelige sort-hvid skærm, uden lyd, drøner en firkantet grafik-klat rundt mellem to deforme bats, der skal ping-ponge "bolden" imellem sig og holde den inden for skærmens kant.
Nuvel, Breakout var det hotte, dengang vi alle var unge og rødkindede. I dag, hvor skægvæksten har nået Mickey Rourke'ske proportioner, skal der mere til at begejstre os. Men det har flere og flere firmaer rådet bod på.
Ocean gjorde det med deres Arkanoid, en luxus-udgave af Breakout med farver, lyd, flotte baner, masser af ekstra-bolde og små sjove effekter. Straks efter kom så Gremlin med deres Krakout, endnu en moderne up-to-date Breakout og siden har strømmen fortsat.
Seneste i rækken af nytilkomne Breakout-kloner a la modern times er **Traz** fra Cascade. Og man spørger jo sig selv: Hvad skal det her gøre godt for. Lige indtil man for set nærmere på selve spillet og finder ud af, at det faktisk er det tunge.
Først og fremmest har **Traz** sit eget indbyggede construction kit, så hvis du bliver træt af de 64 færdigtlavede skærme, kan du designe din helt egen!



Grafikken er nydelig og farverne godt valgt. Og så har du mulighed for at styre mere end et bat, lækkert, hvis det skal gå stærkt. Og en smart lille detalje, der lige giver det der ekstra pift, der gør **Traz** til lidt særligt.
Vælger du at spille two-player, skal du vide, at det går vildt for sig. I spiller nemlig ikke altid som hold, men kan godt være modstandere. Og som en ekstra finte, bytter I med regelmæssige mellemrum bats, så hold godt øje med skærmen: Det er ikke altid til at følge med i hvem, der styrer hvad og hvor henne. Der sker noget i **Traz**. Og du ved aldrig hvad..!

Duffy

Grafik	★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)



SUPERLAD ACTION

Du spiller rollen som løjtnant Henry, der skal befri en blå planet for den djævelske Bozon. Din ven gør det ud for partneren løjtnant Sanders.
Opgaven udføres naturligvis ved en gigantisk to-mands vendetta mod alt, hvad der rører sig.
Planeten består af 16 horisontalt scrollende baggrunde med en af tre forudspecificerede sværhedsgrader.
Som sædvanlig har man mulighed for at skifte sit isenkram ud til noget bedre undervejs. Mulighederne er hastighed op/ned, trevejs skud, tail gun (skyder i tre forskellige retninger), mega bazzoka launcher og det ultimative stykke hardware: Den automatiske laserkanon.
Det er endvidere muligt at opsamle alpha og beta-stråler, og bonuskaraktererne ko, tønde og jordbær?!
Men lad dig ikke snyde af det næsten 100% ordinære shoot 'em up plot. Det ville være rablende forkert at kalde **Side Arms** noget så pænt som ordinært eller gennemsnitligt.
Grafikken i **Side Arms** er absolut ikke noget at skrive hjem om til andet end en VIC20 med nogle få Kb RAM. Sprites, baggrund og gameplay er en uendelig dårlig gentagelse.
Afveksling i fjendernes taktik er et ikke-eksisterende begreb.
Lyden er en stor vittighed.
Sidst, men ikke mindst, har programmørerne "glemt" en masse ting fra det rigtige Side Arms i konverteringen.
Side Arms vinder præmien som dette nummers mest rædselsfulde fuldprisgame. Køb det og dø!

Morten

Grafik	★
Lyd	★
Action	★
Fængslende	
Pris/kvalitet	**NEJ**

VAMPYR-IMPERIET

Bøh, sagde det!
Er du til vampyrer og andre uhyggelige dæmoner, ja så er der Bingo at hente her. I **Vampire's Empire** fra tyske Magic Bytes spiller du rollen som vampyrlogisten Van Helsing, hvis opgave det er at udforske disse dejlige vampyrer og dæmoner.
I en gammel bog om vampyrer har du læst, at der findes et hav af forskellige arter af vampyrer. Nogle med kæmpehoveder, der fryder sig over at skræmme uskyldige hule-vandrere ved at råbe uanstændige ord og lege vindmøller, kvindelige dæmoner, der er klædt i... ja, det bare ingenting, som vader rundt i huler og grotter og viser deres store ... øøhhmm, seværdigheder frem og jeg kunne blive ved.
I **Vampire's Empire** er der masser af farer og ikke mindst fristelser som en efterforsker må stå ansigt til.
Det eneste, du sådan virkelig kan gøre for at redde skindet, er at hænge hvidløg op i rum eller gange. Det vil stoppe de overnaturlige, og kaster du et bundt og rammer et af bæsterne... amen!



SOFT check

SOFT check

Men selvfølgelig skal der mere end et almindeligt hvidløg til at stoppe det frygteligste af alt! Ja, du gættede rigtigt, jeg taler om den grufulde Grev Dracula, hvor ord ikke kan beskrive den uhygge, han spreder. Den eneste måde, hvorpå du kan switze hans røv i laser er, at vise ham dagens lys. Heldigvis er du udstyret med nogle spejle og en krystalkugle, og hvis du ellers er snedig nok, kan du lede en lysstråle ned i de dybeste huler i hans underjordiske rige, og fjerne dette forfærdelige mareridt fra jordens overflade.
Grafik, lyd og action er i top, og der mangler ikke uhygge.
Nu er du advaret!

Duffy

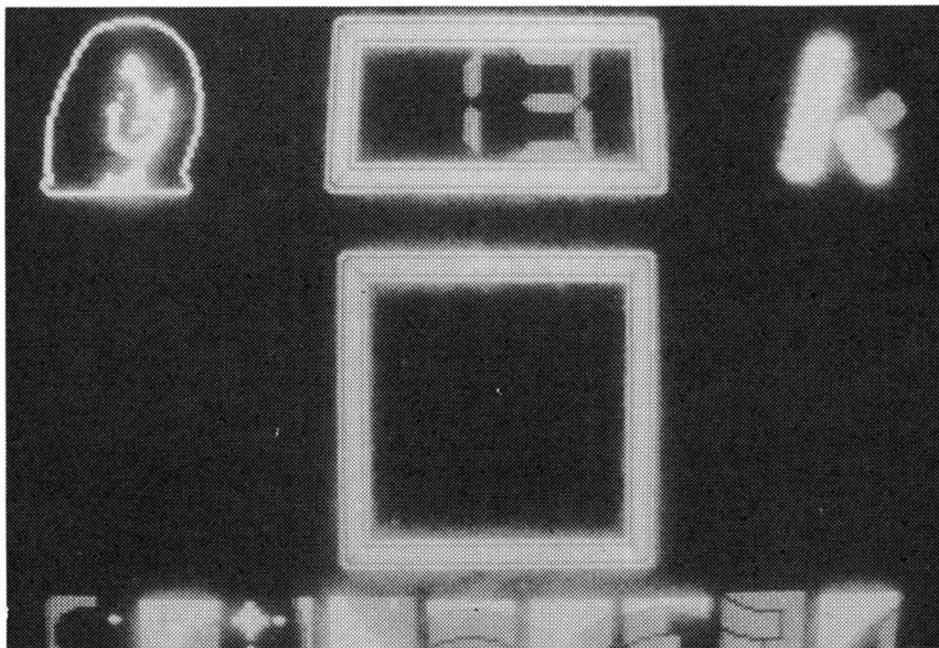
Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★(★)

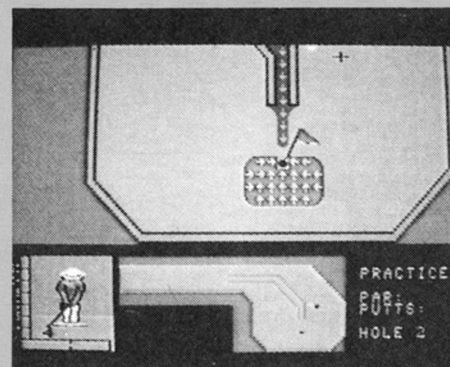
KRYPTISK NEJ-TAK SPIL

Vi har før her på Check-siderne anmeldt "Blockbusters", en kopi af Trivial Pursuit og et slags gætte-spil med Englands svar på Otto Leisner i digitaliseret udgave på skærmen. Firmaet, der stod bag Blockbusters-spillet, er TV Games og de har specialiseret sig i kun at udgive computerspil, der oprindeligt er bygget over engelske fjernsyns-quizer for aldrende husmødre og andre Erling Bundgaard fans.
Og hold nu fast. Nummer to i rækken er kommet. Det er **The Krypton Factor**, en ækel sag, der overgår Blockbusters i sin søgen efter det middelmådige.
Krypton Factor er naturligvis også en TV-quiz fra England. Deres Tester har aldrig set programmet, men tør alligevel godt sige, at det ikke kan være meget ved. I hvert fald ikke med den computerudgave, TV Games har præsteret.
Det eneste fede ved spillet er en smart fotograferet forside og så kassettebåndet, som du vel altid en gang ved lejlighed kan bruge til at indspille musik ind på eller noget andet nyttigt.
Nå, men til kernen. I spillet starter du med at se nogle tal, som efter kort tid forsvinder. Tallene skal du huske, så du kan arrangere dem i rækkefølge.
Når det er gjort, kommer Karl Kedeligs Kvartet og viser en lille "tegnefilm" to gange. Du skal finde fejlen mellem de to film. Dybt suk, gab og g'nat.
Næste levende billede er noget med farver, men her gav undertegnede ganske enkelt op. Ikke fordi det var svært, men fordi det var så dybt elendigt. Tænk at nogle vil være bekendt at lokke penge fra folk på denne måde...
TV Games, shame on you.

Duffy

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	
Fængslende	
Pris/kvalitet	★





MINI ER MIN BEDSTE VEN...

Sådan, Svend Palle: Hvis du måtte give op over for Leaderboard Golf og alle de andre suveræne Galf-spil, er der nu kommet et spil, hvor du også kan være med - **Mini-Putt**!
Mini-Putt er en computerudgave af mini-golf som vi kender det fra diverse afdankede campingpladser og baghaver til lurvede moteller. Her er hverken caddies eller store grønne baner, istedet er der asfalt og små kopier af hollandske møller med strandskaller og hele gøjemøjet. Hvabahva.
Alligevel er det meget hyggeligt altsammen. Man kan ikke sige sig fri fra den fornemmelse af, at Electronic Arts og Accolade har forsøgt at ride med på bølgen af populære golf-spil, men så slemt er det da ikke. **Mini-Putt** slår ikke plat på genren og er faktisk meget skægt at spille - som i det virkelige liv er der nemlig små obskure forhindringer rundt omkring.
Du kan vælge mellem fire forskellige baner, alle med de standard 9 huller. Banerne hedder Deluxe, Classic, Traditional og Challenge, hvor sidstnævnte er den sværeste og Classic nok vil tiltale de fleste på grund af sin gode grafik og gameplay. Hvad vi har af forhindringer i Classic? Svingende elefant-horn, hollandske vindmøller, små propeller, en lille borg, rumfærgen Columbia og den legendariske "kanon", der selv skyder bolden i hul for dig. Og spis så brød til.
Så hvad er der mere at sige, andet end, at har du hverken stil, klasse, niveau eller cash til rigtigt golf, er mini-golf jo dig. Og så er **Mini-Putt** spillet.
Grafikken er lidt prolle, men lyd og "feel" er helt som det skal være (selvom vi altså ikke snakker Leaderboard-standard her).
Mini-Putt er computer-golfspillet for den anden halvdel af Danmarks befolkning.

Duffy

Grafik	★★
Lyd	★★★
Action	★★★
Fængslende	★★★
Pris/kvalitet	★★★

VIND 50 SPIL OG 50 T-SHIRTS

Gang i os igen. It's competition time, og rolig nu, der er præmier nok, så du bliver ikke snydt.
Denne gang er der nemlig 50 T-shirts og 50 råhotte action-spil på vinkel. Send ind og vind.

Varmt lige nu fra Electronic Arts i USA er "Formula One", et spil, hvor du (ja, navnet antyder det jo næsten...) skal ud og trykke sømmet i bund på en rap lille racer.
Benzin-os, lugten af svedent gummi og motorbrøl i øregangene. Det er det, det handler om, når de tunge drenge stiller op i et af verdens skrappeste motorløb. Og nu kan du selv være med hvor det hele sker - takket være din computer og dit SOFT (couldn't live without it, eh?).
Vinder du ikke et gratis "Formula One" superspil, er der store chancer for, at du får tøj på kroppen istedet. Som sidegevinster er nemlig hele 25 flot designede T-shirts med det flotte Electronic Arts logo i en raffi placering. Og kvaliteten er naturligvis den tæskelækre fra Hanes.

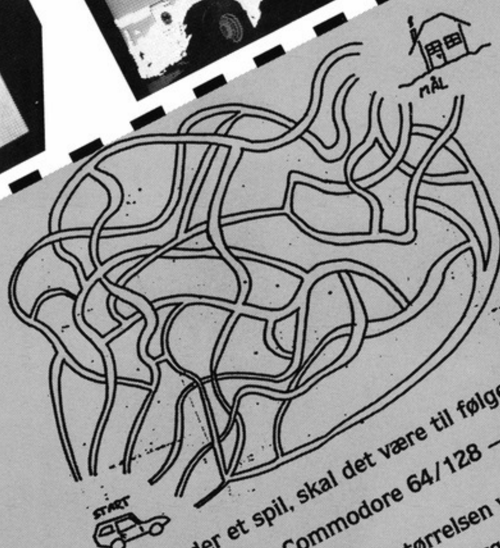
Sådan vinder du
For at vinde, skal du selv ud at køre. Ikke på computeren, for spillet har du jo ikke endnu.
Nej, fat en pen og leg med på vores private "baner".
Find den rigtige vej fra start til slut, klip hele kuponen ud og send den ind, så den er redaktionen ihænde senest 28. maj '88.
Er din vej den absolut KORTESTE, er du automatisk med i finalen, hvor skønne Annette trækker ialt 100 vindere - 50 vinder et spil, 50 vinder en T-shirt.
Er du ready til en omgang action?
Klar, parat, kør!

Rasmus Kirkegård Kristiansen



Så er der Formula One spil og T-shirts til ialt 100 heldige.





VÆR MED OG VIND!

Wroooom! Drej nøglen og hop ind i din racer. Find den KORTESTE vej fra start din mål, så er du automatisk kørt ind i finalen om 50 ultrahotte Formula One spil og 50 T-shirts.

Send kuponen ind senest 28. maj '88 til:
SOFT
Att.: Wroom, wroom
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

Hvis jeg vinder et spil, skal det være til følgende computer:
—— Amiga —— Commodore 64/128 —— Amstrad

Hvis jeg vinder T-shirt, skal størrelsen være:
—— Small —— Medium —— Large

Navn:
Adresse:
Post-nr./by: Alder:
Tlf.:

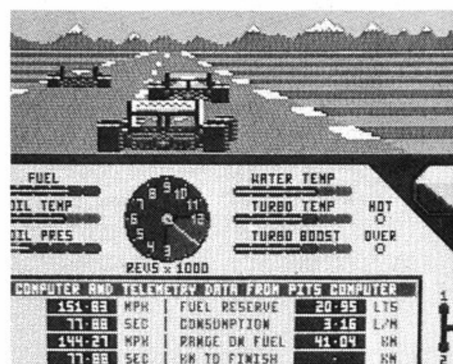
SOFT check

EN BRAV STJERNE

I de gamle John Wayne-westerns er det en fast regel at helten ALTID mindst een gang skal sige "Hands up" til en baddie. Sådan er det bare og sådan skal det blive ved med at være.
Men hvis du ser John Wayne film over tysk TV, siger han ikke "Hands up", men "Hande hoch". Og det er fladt! Årsag? I Tyskland synkroniseres alle udenlandske film, så vesttyske skuespillere indspiller den tyske tekst oveni filmens lydspor og folk på den måde slipper for undertekster. Det er altsammen meget godt, bare ikke i en Wayne-western: Her SKAL helten nemlig sige "Hands up", ellers er det ligesom ikke det samme. Og du sidder tilbage med en underlig smag i munden af at være gået glip af et eller andet udefinerbart.
Lidt på samme måde har du det, når du har spillet **Bravestarr** fra US Golds nye underafdeling "GO".
Spillet er sådan set OK, for der er da, hvad der skal være: Lyd, grafik og alt det tjavs er der intet at udsætte på. Alligevel er der et eller andet galt - det er på en måde ikke et særligt godt spil.
Du er en cowboy kaldet Tex Hex, der regerer på en klode i det ydre rum i en fjern fremtidsverden. Stedet hedder New Texas og her er masser af skurke. En af dem, Stampede, er din boss og han er ekstra stor-slem. Han har nemlig kidnappet en rum-indianer ved navn Shamen, som det er dit job at redde. Og hvis du synes, det lyder som en tynd kop mokka, ja, så vent til du har loadet gamet ind.
I **Bravestarr** skal du på udvalgte steder samle nogle bestemte clues, der allesammen kan give dig en ide om, hvor Shamen holdes skjult. Du har ni dage at redde Shamen på. Og så går den vilde skattejagt ellers, for du er bevæbnet med space-seksløbere og noget så vildt som en raket-saddel!! Ja, man tror det er løgn, men det her er ikke første april og programmøren bag er en mand totalt blottet for humor - han mener det her alvorligt, hvilket næsten er det mest sørgelige ved **Bravestarr**.
Spillet er en mærkværdig blanding af strategi og arcade-action, men ingen af sekvenserne er rigtigt finpolerede. Og så har spillet sat sig mellem to stole: Det er hverken et rumspil eller et western-spil med cowboydere og inderjaner.
Som sagt: Her er et velprogrammeret spil uden egentlige mangler, men alligevel er det mislykket på en måde. Du sidder tilbage med samme fornemmelse, som når en drævende John Wayne lige har råbt "Hande Hoch" til en desperato...

Duffy

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★(★)



EN TABER, DER VINDER

Læs lige overskriften igen. Jo, den er god nok - her er et rigtigt taber-spil, der alligevel vinder ved at nærmere kig.
Spillet er fra Martech og hedder **Nigel Mansells Grand Prix**. Vi har før omtalt det på PULS-siderne, men nu er den endelige version altså klar.
Som de sportsinteresserede lyttere vil vide, er Nigel Mansell lidt af en helt i engelsk motorsport. Han kører en rå formel 1 bil i Canon Honda Williams holdet og var bare SÅ tæt på at blive verdensmester sidst. Desværre klarede han ikke skærene, og det var jo lidt af en bommer for Martech, som sikker kunne have solgt mange **Nigel Mansells Grand Prix** bare på navnet.
Nuvel, de skal nok sælge helt pænt af spillet alligevel. For selv om Nigel Mansell på sin vis er lidt af en taber, er selve computerspillet en klokkeklar vinder. Den går rent ind på skærmen: Her er et spil, der er en værdig efterfølger til go'e gamle "Revs".
Hvis du ikke havde gættet det (men det havde du jo selvfølgelig) er **Nigel Mansells Grand Prix** et racerbils-spil, komplet med tredimensionelle baner og masser af instrumenter forneden på skærmen.
Der er ialt seksten baner, alle er pæne og scroller realistisk. Naturligvis er banerne magen til dem i virkeligheden, så du kan rent faktisk tage hele turen fra Brasilien til Japan eller Monaco og Detroit.
Af instrumenter er der nok at holde rede på. Lige fra de mere almindelige som f.eks. olietemperatur, brændstofmåler, omdrejningstæller, kølervandstemperatur og gearstangsvælgeren til de mere specielle som turbo-boost-måler og temperaturen i turbo-laderen.
Instrumenterne er med til at gøre det hele langt mere realistisk. Det her virker nemlig som langt mere end bare et racerbilsspil, hvor det gælder om at komme frem - det er der naturligvis også noget med, men her skal du desuden bruge knoppen en smule. Ikke ilde. Og altsammen noget, der gør Nigel Mansell til en klar vinder på datafronten.
Her et af et de hurtige spil. Spring på inden det er for sent.

Duffy

Grafik	★★★
Lyd	★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★★
Pris/kvalitet	★★★★

VI DYKKER DYBT

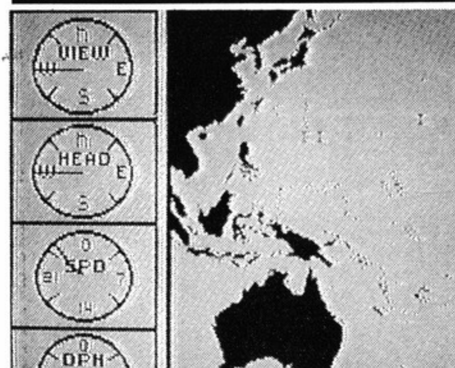
Blob, blob. Så er det tid til et dyk i den svenske skærgård. Vi skal på undervandspatrulje og det sørger Epyx for med deres seneste **Subbattle Simulator**.
Hvis du kan udendansk vil du vide, at navnet hentyder til, at spillet handler om kamp under vandet. Og det er ikke et lille pjask med anden hjemme i badekaret, nej, her snakker vi krig på kniven overalt i verdenshavene. Og våbnene er nogle af verdens mest avancerede militære ubåde.
Du er kaptajn på en af disse ubåde. I starten kan du vælge mellem at træne eller gå på en af de sjove "special missions", hvor du kan komme ud for bl.a. at skulle samle faldskærmssoldater op på åbent hav eller landsætte hemmelige agenter på fjendens kyst midt om natten. Selvfølgelig kan du også bare vælge at sejle, men det er ikke så ligetil som det lyder, for der er jo krig, og så gælder det om først og fremmest at overleve.
Hvor du kan sejle? Enten Stillehavet, Antarktis eller Nordsøen. Det er også nok, for hvert sted har sine særlige kendetegn og ting, man skal passe på.
Og så kommer vi ellers til de mange minusser.
Grafikken er klumret og yderst unøjagtig. Du kan risikere at se dig selv på oversigtkortet i

SOFT check

en position, hvor du sejler midt inde på land eller endnu værre: Direkte ovenpå en fjendtlig krydser.
Styringen er også helt af Århus til. Den er svær og unøjagtigt, ligesom timingen er helt forkert - du ved ikke, om du har sejlet i 10 minutter eller to timer, for computeren skifter hele tiden selv tidssystem. Det er umuligt at følge med i.
Af en ubåds-simulator lover **Subbattle Simulator** godt, men kan ikke holde, hvad den lover. I praksis er programmøren en knold, for der er glemt så mange ting, at man kunne have ham mistænkt for ikke at have lavet spillet færdigt. Det virker meget ufuldendt, men en opringning til Epyx afslørede, at det rent faktisk var det færdige spil, de havde sendt os til test. Og hvis det kan passe, ja så: Undgå **Subbattle Simulator**. Desværre.

Duffy

Grafik	★★
Lyd	★★
Action	★★
Fængslende	★
Pris/kvalitet	★★



SKYDEGLAD HELT

Vi er i New York City anno 1960. Den snu Maboo planlægger at erobre verden.
Rolling Thunder, en superhemmelig underafdeling af WCPO (World Crime Police Organisation) er naturligvis tvunget til at gribe ind. Det bliver til en afveksling en kvindelig agent, som skal infiltrere den farlige sammensværgelse.
Men dybt nede i Geldra's underjordiske hovedkvarter går det galt. Agenten bliver taget til fange, inden skurkenes planer er forpurret.
WCPO bliver tvunget til at sende styrkens bedste mand.
En mand, der er så tophemmelig, at hans chefer allerhøjst hører rygter om hans bedrifter og kodenavnet Albatross.
Dermed er teatertæppet rullet til side for **Rolling Thunder**, en af dette års hidtil dyreste spillemaskinelicenser.

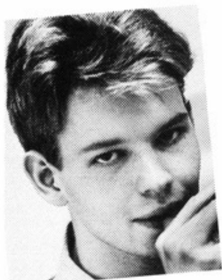
Som Albatross har du ti niveauer i den underjordiske hule og en hulens masse vagter at passere, før Gelda's hær er besejret. I kommandocentret må du udkæmpe den endelige duel om verdensherredømmet (og en eventuel lønforhøjelse fra WCPO) med Maboo.
Undervejs er Albatross' største problem ganske givet de begrænsede ammunitionsbeholdninger.
Hvis Albatross løber tør for ammunition, må han alene sætte sin lid til selvforsvarstalenterne, der ikke er mange tomme patronhylstre værd mod skurkenes maskingeværer.
Til alt held ligger der ammunitionsdepoter skjult rundt om i undergrundskompleksets mange rum.
Rolling Thunder skulle egentlig være et hurtig-reaktions shoot'em up, hvor man virkelig er nødt til at planlægge sine skridt, hvis man skal bevare noget håb om overlevelse. Ideen er, at man skal hoppe til og fra balkonerne, undgår nærkamp, spare på kuglerne og være opmærksom på skurkene, der dukker pludseligt frem fra et andet rum.
Men så langt når du aldrig før du er faldet i søvn.
Grafik og animation er alt for "blokket", og der er ikke meget som tyder på, at der skulle være nogen som helst tiltrækning til at holde dig bundet over længere tid.
Rolling Thunder er med andre ord meget skuffende sammenlignet med spillemaskinens hurtig-rullende platformsaction, der har bragt ikke så få svedperler frem på verdens spillemaskinegamere.
Der er ganske enkelt ikke gang nok i C64-versionen af spillet.

Morten

Grafik	★★
Lyd	★
Action	★★
Tiltrækning	★★
Pris/kvalitet	★★

SOFT cheap

I "El Cheapos" ser Data-Duffy nærmere på billigspillene, de såkaldte "budget games" til 30-40 kr. This time er der relanceret flere af de tidligere fuldprisspil!



FILMHIT SOM BILLIGSPIL

Ghostbusters (Mastertronic)

If there's something wrong, and it don't look good - who are you gonna call? GHOSTBUSTERS...
Ja, drenge og chix: Nu er Ghostbusters endelig kommet som billigspil - til nogens glæde og andres fortvivlelse.
For dem, som aldrig har hørt om Ghostbusters, går spillet kort og godt ud på, at du har åbnet din egen lille biks som spøgelsesfanger, og allerede fra den første dag har rigeligt at se til. Villaer, biblioteker og hoteller er nemlig spøgelsers yndlingsboliger.
I starten af Ghostbusters skal du købe dit udstyr til dine spøgelsesjagter for de 10.000 dollars, som du lige har lånt nede i din lokale bank. Det kommer man ikke langt med (medmindre du har SOFT's snydebibel lige ved hånden), så du er tvunget til at vælge det billigste udstyr i starten. Noget af det udstyr, du har at vælge imellem, er energidetektorer, diverse sensorer og fire forskellige biltyper.
Du skal dog passe på, at du ikke køber helt vildt ind, for noget udstyr får du først rigtig brug for senere i spillet, mens spøgelsesfælder og laserstrålepistoler er obligatorisk grej for guttermænd.
Når du så har købt bagen ud af bukserne, kan den vilde skattejagt endelig begynde.
Det første du skal gøre, er at kigge på et kort, som viser byen i fugleperspektiv. Når et af husene begynder at blinke rødt, beıtyder det, at det er hjemsøgt og så gældes det om at finde den korteste vej til huset ved at tegne din vej op fra din base til huset.
Herefter skifter skærmbilledet over til en motorvej, og har du valgt en omvej ved et uheld, vil det føles en evighed at nå frem til dit mål. Er du for langsom, ja så kan det ske, at spøgelset er forsvundet når du kommer frem, og du har dermed tabt din indtjeningsmulighed.
Når du derimod hurtigt frem, skifter skærmen fra motorvejen til det hjemsøgte hus, og nu kan jagten begynde.
Du starter med at placere din fælde i midten af skærmen, og ved hjælp af din lazer, skal du nu "indzoome" spøgelset. Når spøgelset er lige henover fælden, gældes det så at udløse fælden og går alt godt, er du en rigtig Ghostbusters. Mislykkes det hele, vil spøgelset smadre dig og dine mænd, og du vil få at vide af en syntetisk stemme, at du er blevet til spøgelsesæde, og at du bliver nødt til at vende tilbage til din hovedbase for at hente en ny besætning, hvilket tager tid.
Tiden er din største fjende. Er du for langsom, vil du lynhurtig få MEGET travlt med at udrydde spøgelserne, og kommer der for mange, ja så får du besøg af en kæmpe Teddybamse, som simpelthen hopper rundt på byens huse, og hvem tror du skal betale for de skader? Rigtigt: dig, min ven. Sker det, at din kassebeholdning kommer under frysepunktet, så ryger du i Ribers Kreditoplysning, og du er færdig som direktør for dit spøgelsesudryddelses-firma og ude af dansk politik, hvorimod hvis du bare tjener kassen, ja så har du råd til at investere i mere og bedre udstyr.
Det bedste ved Ghostbusters fra Activision er helt klar melodien, som går rent ind i øresneglen. Grafikken er heller ikke helt tosset, men kunne måske nok være lidt mere vekslende.
Spillet er såmen ganske morsom, men jeg foretrækker nu alligevel at leje filmen...
★★★
(jaba-duba-daii)

IKKE JUST FÆNGSLENDE

Knuckle Busters (Ricochet)

Dit liv som fængselsvagt hænger dig langt ud af halsen. Du er faktisk blevet så træt af det, at du selv flygter fra anstalten. Efter at have smadret fængslets hovedcomputer, som viser sig at være en tidsindstillet bombe, begiver du dig ud på din farefulde færd, som består i, at du skal undgå fængselsvogtere, imens du flygter over fængslets mure, ud af en by etc. - ialt 6 zoner.
Spillet er ganske morsomt - ha, ha, - og jeg tør rolig sige, at det ikke er det rene barnemad - heller ikke for de øvede. Det tog mig en allerhelvedes tid at finde ud af fængselsgården.
Nå, men spillet starter i fængselsgården, hvor du skal åbne nogle kasser og tønder i håb om at finde nogle nøgler til en række aflåste døre. Visse kasser indeholder dog menneskefælder, mens andre kun gi'r ekstra point, slagkræfter og liv.
Din største fjende er tiden (du har 15 minutter til at finde alle nøglerne, slippe ud af fængselsgården og nå byen, inden bomben springer) og din energibeholdning. Sidstnævnte bruger du kraftigt af, når du kommer i kamp med en af vagterne. Nogle vagter er meget svære at slå ud, mens andre er ligetil at lave til omelet.
Umiddelbart lyder det måske som et af de mere almindelige spil, og det er det også i længden! Lidt for ensformigt efter min svag.
Grafikken er til gengæld flot og lyden egentlig også, men efter at have hørt på den i timer, vil du sikkert skrue ned for fjernsynet - hvis du da stadig er ved dine fulde fem.
★★★

SKATE GODT

Skate Rock (Ricochet)

Er du skateboard-narkoman, ja så er der kun en ting at gøre, og det er at finde den nærmeste computerforretning og købe Skate Rock fra Ricochet.
Spillet går nemlig kun ud på en ting: Op på brædtet, fuld drøn på drengen og fang 8 flag - imens du undgår alle mulige og umulige former for forhindringer.
Du skal skate dig igennem 10 baner - og der er nok at se på undervejs. Den første bane, som foregår i en storby, er bare pærelet (når man har prøvet spillet 8-9 gange), men så begynder det at kræve omtanke.
Forhindringerne bliver sværere og sværere og der kommer hele tiden flere. F.eks. skal du undgå at støde ind i modkørende biler, andre skateboardfans, bidske hunde, sambafolk, fede mænd, modelfly, små børn og ja, jeg kan blive ved...
Du bliver ikke træt af spillet lige med det samme, eftersom det er utrolig afvekslende. Når du har kørt igennem byen, skal du køre over en bro, som er under renovation, og her garanterer jeg, at du vil få problemer, hvis du har for meget fart på.
Du er færdig med en bane, når du har samlet 8 flag op indenfor en given tid.

Overskrider du tiden (fra 4-1 minut) kan du godt pakke sammen og gå hjem og sove branderten ud. Udover tiden har du kun 4 skateboards til at gennemføre en bane med. Køre du f.eks. ind i en bil, mister du en af dine skateboards, og mister du alle dine skateboards - ganske rigtig, så er du færdig. Den/de resterende tid og skateboards vil efter hver bane blive omregnet til point, og opnår du rigtig mange point, er du måske heldig at komme på highscorelisten.

Grafikken falder lige i min smag - lækre tegninger, fed scroling og nye ting hele tiden. Musikken er heller ikke værst - af computermusik at være!

Det du skal tænke på - og det er som sagt ikke for lidt - er, at styre dit skateboard til højre/venstre/accelere/bremse/hoppe.

Den eneste dårlige bemærkning jeg har til Skate Rock er den ventetid, der går fra slutningen af en bane og til starten af den næste. Den kunne godt have været kortet drastisk ned, så man ikke konstant sidder og trykker på FIRE i sin iver.

★★★★★

(Creme til geden - sådan gøres det!)

INGEN NYSKABNING

Sunburst (Hewson)

Her er spillet, som mangler originalitet, spænding og afveksling. Sunburst hedder det, og går ud på, at du skal redde vores sol, som er truet af et nyt ondt solsystem.



Din opgave som luftkaptajn er, at redde det gamle solsystem ved at pløkke det nye sønder og sammer, imens du undgår kontakt med angribende aliens, som myldrer frem, når du kommer for tæt på det nye solsystem.

Der findes to former for aliens - nogle grønne, som bær på energi. Rammer du disse frigives der nogle energikapsler, som du skal samle op hurtigst mulig, da de skrumper ind lidt efter lidt.Den anden type aliens er orange jægere. De er ikke dødelige, men ved kontakt med disse, vil du miste noget af din egen energi.

Til hver bane har du fire rumskibe og 50% energi, og hovedpointen i dette spil er, at opnå 100% energi. Lykkes det, har du reddet det gamle solsystem, og det nye vil eksplodere. Herefter kommer du videre til næste bane, som går ud på det samme. Kommer du under 0% energi, er du en færdig luftkaptajn.

Jo dygtigere du bliver, jo flere underlige skabninger vil der komme. F.eks. kan du komme ud for, at dit rumskib bliver usynligt i 10 sekunder, og så gældes det at udnytte denne situation bedst muligt. Endvidere kan du risikere at møde en kæmpe alien, som vil formere sig, hvis du skyder på den.

Udover at Sunburst fra Hewson er elendig at betjene, så er grafikken dårlig, lyden dårlig og actionmængden til at falde i søvn af, og jeg kan kun råde de glade rumspilsnarkomaner til at tænke sig om en ekstra gang.

★

EN LILLE GRØN MAND

Little Green Man (Bug-Byte)

Rolig, rolig nu - hører du... Rystende holdt jeg mit håndgranatjoystick i den ene hånd og skoddet i den anden. Mine øjne blev rødere og rødere og små grynt kom stille ud af min mund, imens computerens højtalere blev ved med at gentage med en grim syntetisk stemme - BYE...

Måske tror du, at jeg er blevet skør - men hertil kan jeg rolig svare, at det har jeg altid været. Nææhh, grunden til ovennævnte er helt klar - Little Green Man er alt for svær. På planeten Blue Pipe er kongen blevet fanget af nogle slemme forbrydere. Heldigvis lykkes det for ham, at komme væk fra fængselslejren, highjacke et rumskib og styrte ned over fjendsk territorie.

(Og her skal du så tænke på titelmelodien til Superman.) Trat, traaaa: Du kommer heldigvis ind i billedet og kan hjælpe denne stakkels grønne mand hjem til sit hjemland, hvor hans folk venter spændt.

Meeeen det er ikke let, for du skal finde nogle energidepoter og medbringe noget energi (logisk!), hvorefter du på et tidspunkt vil komme til et kontrolpanel. Via dette og din energi, vil du få et rumskib til din hjælp, og nu tror du måske, at så er den suppe spist op.

Nixen, for nu skal du nemlig til at kæmpe mod flyvende aliens og andre underlige skabninger/ting, som er sendt afsted fra fjenden for at udrydde dig. Det hele lyder måske bare så enkelt, men tilbage til mine symptomer. På din søgefulde vej til dit rumskib, skal du springe over en hulens masse huller, og her drejer det sig ikke om milimeters nøjagtighed, men derimod om milimilimeters nøjagtighed.

Dør du, ja så kan du godt starte forfra, og det er f.. irriterende, hvis du netop har indsamlet nok energi til dit rumskib, for dette taber du, hvis du dør.

Det eneste positive er, at dør du efter at have klaret bane 1 og er nået til midten af bane 2, ryger du kun tilbage til starten af bane 2. Dog skal du gå tilbage til bane 1's energidepot og samle energi op, og dør du her, ja så vil du formindtlig kaste 64'eren ind i fjernsynet.

Den anden negative ting, jeg har til den grønne mand er, at han er meget svær at styre.

Når dette er sagt, og min puls er blevet normal igen, så har jeg kun tilbage at sige, at spillet har nogle virkelig fede grafikscener og en helvedes irriterende lyd.

Action er der såmen nok af, måske lidt for meget til mine nerver...

★★(★)

PANIK I KLOAKEN

Scumball (Bulldog)

Næste spil i rækken er Scumball fra Bulldog, og her skal du styre L.I.N.D.A. igennem en midefyldt kæmpekloark. Hvis du nu tror, at LINDA er en køn fritte, kan du godt tro om igen. Hun er nemlig navnet på den sidste nye specialkonstrueret lasergun, et rigtigt dræberinstrument når det drejer sig om at udrydde små lede kloakmider.

Din opgave er at guide Linda igennem et større kloaksystemmens du udrydder alt, hvad der kommer i din vej pånær 8 granater, som ligger spredt rundt omkring. Når du har samlet granaterne, skal du skynde dig at finde noget grønt slim - slurrppp - og springe det hele i stumper og stykker.

Kommer du i intim kontakt med nogen af de føromtalte mider, vil du enten dø, eller miste noget af din energi.

Selve spillet er i sig selv ingen nyskabning, men det værste af det hele er manglen på informationer, når det drejer sig om de skabninger, man støder på undervejs. Nogen er nemlig fjendtlige, mens andre gi'r en fed bonus osv. At skelne forskel på en granat og en anden underlig tingest, fandt jeg ligeså svært som at finde hø i en nålstak. (Dårlig grafik!)

Men hvis man har spillet Scumball igennem et par hundrede gange, så vil du måske nok finde ud af, hvad der er hvad og hvorfor, men det gad jeg altså ikke.

Grafikken er dårlig og lyden hæslig, og actionmængden laaangtrukken i længden.

★★

FARVEL RAMBO!

Star Soldier (Bug Byte)

Her er spillet som virkelig siger spar 2 til alt, hvad du har mødt tidligere af krigsspil. Med fart, tempo, lidt

Sådan bedømmer Duffy:

- **★ Undgå dette spil for enhver pris!**
- **★★ Dårligt, selv på tilbud!**
- **★★★ Godt, værd at overveje til prisen.**
- **★★★★ Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!**
- **★★★★★ Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprisgame!!**

SOFT cheap

strategi og hjerne har du mulighed for at køre din egen lille private enmandskrig.
Spillet hedder Star Soldier og går ud på, at du skal kæmpe dig vej igennem en krigshærget land, hvor du konstant bliver mødt af terrorister og fjendens soldater, som kun ønsker en ting: DØD OVER INDTRÆNGEREN.
Men før du får lov til at komme ud på krigsfelten, skal du vælge hvilken våbentype, ammunition og rang du ønsker at ta' med dig i din guerillakrig.
Men ligesom spøgelsesfælder koster penge, ja så gør krigsmateriel og rang det også. Og med 2.000 $ i lommepenge, bliver du nødt til at starte som menig med en pistol eller maskingevær og lidt ammunition.
Herefter er det ud i felten og kæmpe dig vej igennem til fjendens base. Lykkes det dig at klare banen, får du en dusør, alt efter hvor mange soldater du har nakket. Dusøren kan du så bruge til at købe nye våben, ammunition eller en højere rang. Med en højere rang har du mulighed for at score flere penge og med flere penge har du mulighed for at skifte dit våben ud til et endnu mere professionelt.
På den anden side har du større chance for at overleve med mere ammunition ude i krigszonen, så hvad gør man så??
Ikke nok med at du skal lege soldat, ja så skal du altså også lege børsmægler.
Der er ialt 95 baner at drøne igennem - nok til at underholde dig de første 50 år.
På din vej igennem det krigshærgede land, vil du møde en enorm bunke soldater. Bliver du skudt, mister du noget af din energi, og slipper den op er du færdig (ingen nyhed, vel?), men skyder du derimod en soldat, kan du være heldig at han efterlader et par dollar, lidt energi eller ammunition, og er du hurtig nok, kan du score dette eller i modsat fald dø.
Sværhedsgraden stiger naturligvis efter hver bane (der vil komme flere forhindringer i form af mudderhuller, kanoner, bunkers osv.), og du får lynhurtig brug for det mest avancerede våben, og to tons ammunition såsom dynamit, smarte bomber osv.
Er du en kryster, har du mulighed for retrate, og det vil du måske få brug for i starten.
Star Soldier er simpelthen spillet, som slår alt og alle: Rambo, Bazooka Bill, og hvad de allesammen nu hedder.
Her kæmper du virkelig for din ære, dine point og ikke mindst for penge.
Grafikken er nydelig og lyden rent jam, og min sidste bemærkning er: Køb det før din nabo får det.
★★★★★

KLAR, PARAT, SKYD

Prowler (Mastertronic)

Nej, nej, det er ikke Claus Toksvigs militante krigsshow om fredagen, men derimod navnet på Mastertronics sidste nye krigsspil. Vi skruer tiden frem til år 2150, hvor der netop er påbegyndt en kæmpekrig mellem planeten Ferantoo og den onde planet Peradusians.
Prowler er navnet på et Northall Q15-C rumskib, som er en kombination mellem en helikopter og en jetjager. Den er udstyret med det bedste militære udstyr som missiler og våben-computer.
Din opgave er at udrydde alle fjendens tanks, fly, luftskibsbåde og til sidst selve moderskibet.
Prowler har fire forskellige missiltyper: Et langtrækkende og et kortrækkende luft-til-luft missil og et langtrækkende og et kortrækkende luft-til-jord missil.
Herudover har du mulighed for at følge fjenden via din radarskærm og til højre for den, kan du se din position og til venstre dit energiforbrug.
Prowler er en rigtig god miniversion af Gunship. Hvis du ikke har råd til at købe Gunship, er Prowler det bedste alternativ, når vi snakker billigspil. Det er et spil, som tager en helvedes tid at sætte sig ind i - dels pga. du både skal bruge keyboard og joystick, og fordi du skal kende de forskellige engelske udtryk for vindstyrke, energiforbrug osv.
Grafik såvel som lyd er i top og når du har lært spillet 100% at kende, vil du få mange hyggelige stunder til at gå med Prowler.
★★★★
(og så er der BINGO)

KRIGSSPIL FOR DE GALE

Battle Valley (Hewson)

Krigen er netop overstået i Battle Valley og fredskontrakten underskrevet. Alle kortrækkende missiler er blevet ødelagt... på nær to stykker, som er blevet besat af en gruppe ondskabsfulde terrorister, der har til hensigt at sprænge den vesteuropæiske verden i luften, medmindre deres



terroristkammerater bliver frigivet i Israel.

Du starter ud fra dit hovedkvarter og dit mål er at nå de to missilbaser, som ligger et godt stykke fra hovedkvarteret. Task? To disarm the missils.

Dette skal du nå inden nedtællingen er nået til 0, ellers vil missilerne blive affyret og verden ligge i ruiner.

Mellem missilbaserne finder du en række våben som f.eks. raketskydere, småtanks, kanoner osv., som terroristerne også har indtaget. Dette gør naturligvis dit job lidt sværere, men de fleste af disse våben kan udrydes.

Du har to transportmuligheder for at nå missilerne. Enten kan du bruge din specialkonstruerede tank eller du kan snuppe en helikopter. Helikopteren skal du bruge til at udbedre skader på de broer du møder, mens det er tank'en, du skal ødelægge missilerne med.

Når du at bruge hele din ammunition, har du mulighed for at "fyldt op" igen, når du kommer forbi en ammunitionsbase.

Spillet i sig selv er ganske morsomt at spille, men den klart fedeste detalje ved spillet er: Grafikken. Grafikken er simpelthen råsuveræn, hvilket gør spillet endnu mere attraktivt at spille. Lyden er også ganske god, og der bliver budt på en bunke action i Battle Valley fra Hewson.

★★★★

MINI COSMIC CAUSEWAY

Rollaround (Mastertronic)

Pointen i dette spil er at samle en række farvede kors indenfor en given tidsfrist - imens du undgår nærkontakt af første grad med angribende aliens, huller og skrænter.

Ved hvert level er der 9 scener, hvor hver scene/skærmbillede kan indeholde op til 100 individuelle firkanter.

Der er syv forskellige typer firkanter, som f.eks. et blinkende felt, som er ret farlige at passere, krydsede felter (pointgivende) osv.

Ligesom der er en del firkanter, er der også et antal forskellige aliens med hver sin virkning. Nogen laver f.eks. et hul i firkanterne, andre sidder kun og holder vagt ved et felt, mens andre igen skifter fra at være et hul til en firkant og så fremdeles.

Hver bane har sine overraskelser i form af aliens og felter.

Rollaround fra Mastertronic er en plat version af superspillet Cosmic Causeway. Grafikken og lyden er for svagtsynede og hørehæmmede, men ideen er såmænd god nok.

★★

DEN DRØMMENDE DROIDE

Droid Dreams (Bug Byte)

Du er den drømmende droide CY, og din opgave i Droid Dreams er at slippe helskindet ud af det rumskib, du sidder i.

På din vej skal du udrydde alle fjendtlige droider, give visse venlig droider nogle ting, og i retur vil du så modtage nogen andre ting, som du vil få brug for senere.

For at komme fra 1. del af spillet til den næste, skal du forbi en port, og her får du brug for nogle af de ting, du gerne skulle have modtaget fra nogle af de venlige droider.

Undgå diverse elektroder og tikkende bomber, imens du holder øje med dine oliebeholdning, som langsomt vil blive brugt som tiden går. Du har en hel time til at gennemføre din mission, så du har forholdsvis god tid.

Droid Dreams er et hurtigt-skydende arcade-spil med en hel del hurtig action.

Grafikken og lyden er pæn, men i længden vil man helt sikkert blive træt af Droid Dreams.

★★(★)

FREMTIDEN ER OVER OS

Ultimate Combat Mission (Mastertronic)

I det 21. århundrede fandt politiet på at samle alle kriminelle på en kæmpe platform lige over jordens overflade. Befolkningen var glade og tilfredse, men så en dag kom der en besked ind på politiets telefax om, at der var noget galt oppe på platformen.

Mandroid, som er en person, der består af syntetisk metal, elektroder, kød og blod, og hans ven Warmonger, som engang var elite-soldat, men fandt ud af, at det var mest givtigt at være terrorist fremfor soldat, er undsluppet, og nu tror du måske, at din opgave er at pløkke dem sønder og sammen, men nej!

Du skal nemlig hjælpe enten Warmonger eller Mandroid med at slippe væk fra fængslet.

På din flugt fra platformen vil du blive mødt af hundredevis af vagtposter, som konstant forsøger at pløkke dig ned eller kaste dig ud over platformens kant. Nogle gange kan du være heldig at skaffe dig en raket-gun, som udrydder 3-4 vagtposter af gangen, hvilket vil hjælpe dig med at holde dig i live 4-5 sekunder mere.

UCM er langtfra nemt. Ofte kan det virke helt håbløst, og med de få liv du har til at gennemføre din mission, vil du måske nok blive lidt træt af spillet.

Grafikken er ikke noget at råbe hurra for, og jeg fandt spillet lidt for ensformigt og svært i længden.

★★(ST)

TA' TO FOR SAMME PRIS

Rockford/Back to Reality (Mastertronic)

Så er MAD-X på gaden. En ny serie spil, hvor de i bedste single-plade stil også har en B-side med noget helt andet!

Første MAD-X udspil (X'et står for X-tra) er når Rockford og Back to Reality. Her får du altså med andre ord to spil for et billigspils pris, hvilket måske lyder helt fantastisk, eller hva'?

Rockford, som du finder på side A, går ud på, at du skal samle en række gudemasker i en kæmpelabyrint. Disse masker ligger imidlertid gemt under en række sten, som vil begynde at ryge ned i hovedet på dig, hvis du er for langsom. Du skal samle ca. 50 gudemasker før du begiver dig hen til udgangen af labyrinten. Ikke nok med, at du skal undgå at få diverse sten i hovedet, ja så spiller du også på tid.

Prøver du at score en gudemaske, som ligger under 2 store sten, kan du godt vinke farvel til verden, for din vægt mod 2 store sten svarer til en myre under en skyskraber. Du har dog mulighed for at flytte rundt på stenene med lidt knofedt, således at du frigør en gudemaske, men det ta'r tid.

Jo bedre du bliver, jo flere forhindringer kommer der. Små levende mumier, oversvømmelse af gange og kortere tid gør spillet utroligt nervepirrende.

Jeg synes faktisk, at Rockford er et ganske skægt spil - lidt primitivt men skægt. Primitivt, fordi grafikken og lyden er dybt godnat, og skægt fordi det kræver en del omtanke.

Så kom ikke og sig, at jeg ikke har advaret dig mod denne "klassiker".

★★★(★)

På side B finder du Back to Reality, et ret talentløst spil, der går ud på, at du er fanget på et planetagtigt sted, hvor du skal klare en test, som vil gøre menneskeheden endnu mere kloge end de er i forvejen. Mislykkes denne test, vil jorden blive til et stort sort hul. Weirdo.

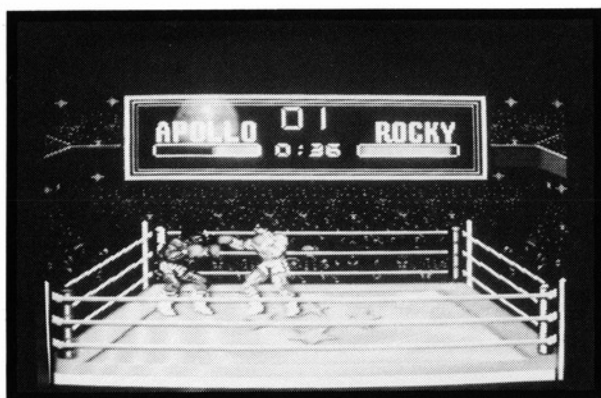
For at slippe ud af planeten, skal du først blive udødelig, hvilket du bliver i det øjeblik, du finder det rigtige middel - et eller andet sted på planeten.

Herudover vil du finde en række objekter, som du skal bruge rundt omkring på planeten.

Back To Reality er et meget kompliceret spil og instruktionerne er håbløse at finde ud af.

Grafikken og lyden er sådan nogenlunde, men personligt fandt jeg spillet alt for mærkværdigt. Plus historien mere end tynd.

★



KAMP I BOKSE-RINGEN

ROCKY (SEGA)

Hvor mange har ikke set Rocky i biografen, og ønsket at man selv kunne blive lige så stor og stærk som dette muskelbundt. I, kære læsere må kunne forstå vor store glæde, da vi fandt ud af at jeg kunne blive selveste Rocky hjemme i min egen dagligstue.

Du spiller altså den store Rocky der skal bokse sig vej imod titler og rigdom. I spillet må du inden hver omgang gennemføre et hårdt træningsprogram, med enten sandsækken eller den berygtede "pærekupel".

Din første match er mod Apollo som senere kommer til at blive en af dine gode venner. I mødes i et svedigt bokselokale i udkanten af Manhattan. Tilskuertallet til denne kamp er omkring et par hundrende, som alle er kommet for at se blod og atter blod, ulækkert, ikk'.

Hvis du vinner over Apollo kommer du til at møde andre hårnakede typer bl.a. den blonde Drago, som træner ved hjælp af stoffer og robotter.

Hvis du er rigtig dygtig kan du blive verdensmester, så kom igen...

★★★★



USA KYST TIL KYST

RAD RACER (NINTENDO)

Når de sidste solstråler forsvinder og det bliver mørkt, bliver du ude. Sammen med din nye superbil venter du på at konkurrencen begynder. Tværs over Amerika, fra vest til østkyst. Okay, du er klar til start ! Du kaster dig ned bag rattet og føler de enorme kræfter der ligger under motorhjelmen. Du sætter i gear og ser de andre biler forsvinde i bakspejlet.

Du har bestemt dig for at stille op i det berygtede tyggegummirally. Til dette formål har du købt en splinterny turbobil, som skal føre dig igennem dette svære, men meget morsomme løb.

Bilen, som har en tophastighed på 350 kilometer i timen, kan klare alt. Kompliceret vejunderlag, svære kurver... ja, den bil kan det hele.

I indledningen af spillet kan du vælge mellem en 328 turbo eller en stor hvid F1 maskine.

Konkurrencen, der består af fire forskellige etaper, har forskellige sværhedsgrader. Man får hele tiden en vis tid på sig til hver etape. Denne tidsgrænse kan undertiden være svær at holde.

Landskabet, som hele tiden suser forbi, kan være alt lige fra det hvide hus i Washington, tørre ørkener, smukke natlandskaber der lyses op af enorme skyskrabere...

★★★

VINDUE MOD TV-VERDEN

SOFT åbner et vindue mod den spændende verden af TV-spil - vores helt egen Johan Lindwall er ekspert i de små maskiner, der bare kan spille, spille og spille...

KRIGS-HELTEN TRANSBOT

TRANSBOT (SEGA)

Planeten Jorden har ligget i ruiner i flere tusinde år. Men nu har mennesker som tidligere har boet i rummet besluttet sig for at genopbygge Jorden til en beboelig planet. Der findes dog et lille problem: På Jorden findes en gal magthaver, hvis navn er Daluas, som også har planer om at genopbygge Jorden, hans ide er bare at Jorden skal laves om til een stor militærbase.

I spillet er du en modig ung pilot der har bestemt sig for at tilintetgøre Daluas og hans berygtet rige. Til din rådighed har du fået en hel rumarme' og en masse våben.

Din opgave er at rejse ned til Daluas' rumbase som ligger et par lysår fra Jupiter. På vej dertil møder du og din arme' en masse farer.

Hvis du klare din igennem alle disse farer ankommer du på et tidspunkt til Daluas' beryktede rumbase, hvor du kan forvandle dig til en levende krigsmaskine. Præcis som en transformer, men i dette spil hedder du bare **Transbot**.

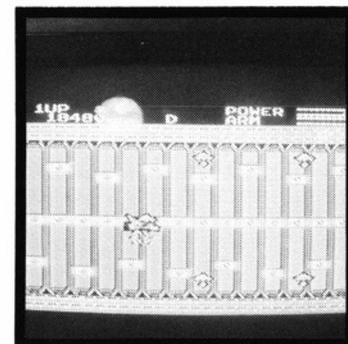
Når du løber tør for ammunition kan du skaffe dig nyt ved at skyde en af de panservogne som næsten hele tiden kører længst nede på skærmen.

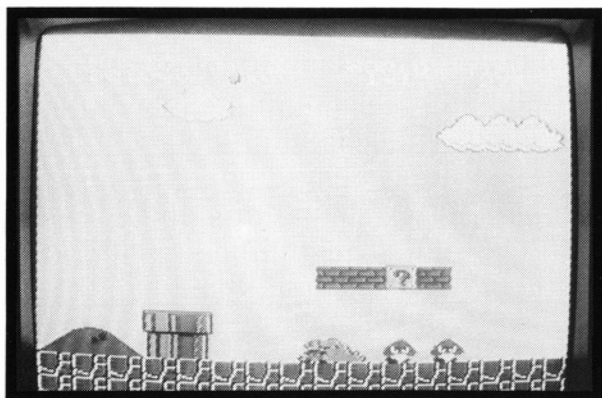
Grafiken i Transbot er grinagtig dårlig. Baggrundsskærmen er som oftest bare sort. Meget dårligt!

De bevægelige dele såsom skud og de flyvende rumskibe er meget, meget dårlige, pinligt! Well, det eneste der var nogenlunde er handlingen, og dette hjælper spillet fra bundkarakter een stjerne, til to svage ditto.

Tag jer sammen, SEGA!

★★





SUPER HELTEN MARIO

SUPER MARIO BROS (NINTENDO)

En dag bliver svampefolkets fredelige kongerige invaderet af Koopas, en stamme af skildpadder, der er kendt for deres sorte magi. Den stille fredselskende svampebefolkning bliver forvandlet til mursten og tagsten og svampebefolkningens kongerige falder i ruiner. Det eneste, der kan løse forbandelsen over svampefolket og føre dem tilbage til deres normale tilværelse, er prinssese fluesvamp. Men hun er blevet kidnappet af kong Koopas.

Mario (du) beslutter sig for at forsøge at befrie den smukke prinssese. For at kunne gøre det, er du nød til at begive dig igennem hele Koopas uhygelige land. På din vej mod prinssesen møder du en masse forskellige farer. Du møder bl.a. giftige skildpadder, pirayablomster, og skildpadder som faldskærmsjægere.Spillet består af flere forskellige etaper, der hele tiden bliver sværere og sværere. Du kommer til at svømme i gamle vulkaner. Slås mod ildsprøjtende drager. Samtidig med at du udfører alle disse ting skal du også forsøge at samle så mange bonuspoint som muligt. Hvis du vil ha' et ekstra liv skal du samle alle de mønter op som prinssesen har tabt på sin vej til sit uhyggelige fangeskab.

Super Mario Bros er utroligt godt spil. Hvis du vil ha' det suverænt beste spil til Nintendo, skal du købe dette superspil. Det har en vældig god grafik. Lyden er suveræn. Ja, alt er perfekt. Kan anbefales på det varmeste...

★★★★★

PANIK I BANKEN

BANK PANIC (SEGA)

Jeg har altid ønsket mig at være en cool sherif, i en støvet Western by. Spillet **Bank panic** gør dette ønske muligt.

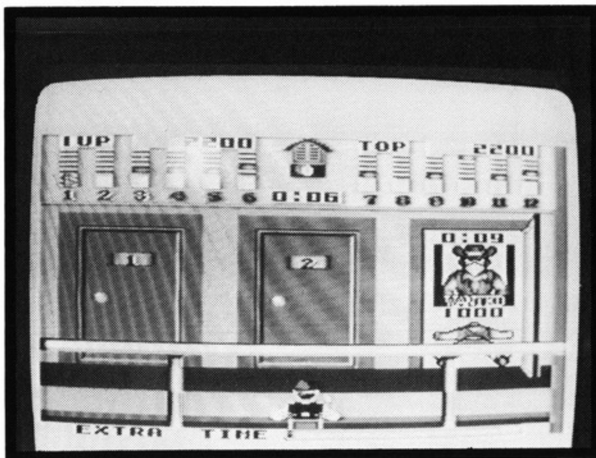
I den seneste tid har en ukendt bande indtil flere gange begået røveri i byens bank, og nu har bankpersonalet krævet at få beskyttelse mod disse frygtlige banditer. Som byens sherif er det dig der får denne opgave.

Hele handlingen udspilles i banklokalet, hvor bankfunktionæren arbejder flittigt bag sin disk. Man har på skærmen også overblik over tre store blanke døre. Det er gennem disse tre døre at tyvene kan komme ind, men man skal være opmærksom på at også bankens kunder kan komme ind denne vej. Derfor må du når en dør åbnes afgøre om det er en røver eller en bankkunde, der kommer ind. Hvis du imod forventning skulle komme til at skyde en af bankens kunder, mister du omgående et liv. Så det gælder om at være varsom...

Røverne kan også have en bombe med, når de forsøger at røve banken. Hvis du skyder på bomben istedet for på røverne, kan hele banken ryge i luften.

For at kunne spille spillet, må man ha' Sega's egen strålepistol. Denne pistol kan opmuntre til fusk, idet det er muligt at holde pistolen helt op til tv-skærmen, når man skyder. På den måde "misser" man aldrig en røver, men til gengæld bliver det kedeligt i længden. Det ødelægger fornøjelsen...

★★★



LEGENDEN OM ZELDA

THE LEGEND OF ZELDA (NINTENDO)

En gang for længe, længe siden befandt verden sig i en tilstand af kaos. Midt i dette kaos lå et lille kongerige der hed Hyrule. I Hyrule fandtes der en legende der vandrede vidre fra generation til generation. Legenden omhandlede 2 gyldne trekanter der begge var i besidelse af magiske kræfter. Den ene var kraftens Triforce og den anden var visdommens Triforce. En dag invaderes dette fredsfulde kongerige af en fjendtlig hær som ville stjæle disse to trekanter. Denne frygtelige hær føres an af en fyr, der hedder Ganon, ondskabets og mørkets mægtige prins. Zelda, der var prinsesse i Hyrule, lykkedes i sidste sekund med at dele visdommens trekankt op i otte forskellige fragmenter, der blev gemt forskellige steder i landet. Da Ganon fandt ud af dette, fik han i ren arrigskab Zelda fængslet. Ude i det tidligere så fredsfulde land besluttede en ung mand ved navn Link sig for at frigive Zelda og gøre det af med Ganon.

Det første Link skal gøre, er at finde de otte fragnenter for derefter at være istand til at møde den store og mægtige Ganon.

Link har fået at vide at fragmenterne ligger gemt i hemmelige tunnler under jorden. Ude i skovene findes der flere tunnler og grotter som også er tilholdssted for nogle købmænd. Hos disse købmænd kan Link (du) købe værdifulde hjælpemidler du kan bruge i kampen mod Ganon.

Der kan ske underlige ting ved alle de bakker som Link passere, f.eks. forekommer der gode feer som giver ham værdifulde skatter. Indgangene til de forskellige tunnler kan til tider være svære at finde, men på sin vandring får Link hele tiden værdifulde informationer om hvordan han skal finde dem

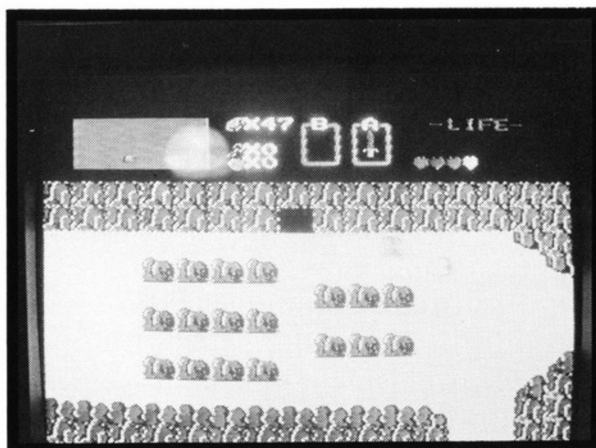
Du har flere våben at vælge imellem, sværdet, boomerangen, og bue og pil er bare nogle af dem. I farlige situationer må du hurtigt gøre op med dig selv hvilket våben, du skal vælge.

Hvis du skal have nogen som helst chance, er du nød til at udforske tunnelerne i rigtig rækkefølge, og det er også nødvendigt for dig at have et kompas med.

Hvis det lykkes for dig at regne Ganon svage punkter ud, vil alt i det lille kongerige vende tilbage til det gamle. I modsat fald vil det skønne kongerige for altid være henlagt i mørke og sorg. Så det gælder om at kæmpe på!

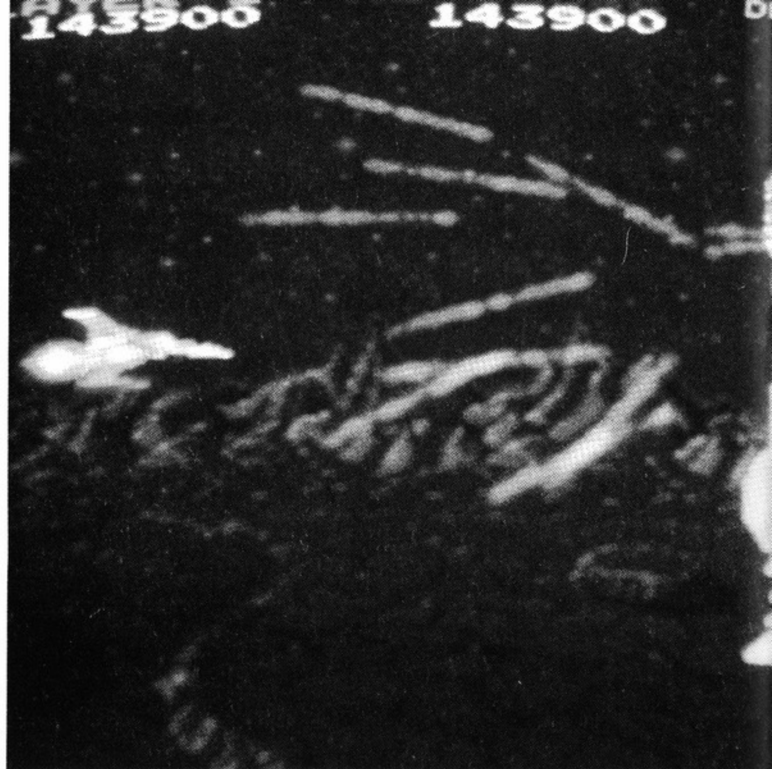
Grafikken og selve spillets udførelse er til tider af svag kvalitet, dette bliver dog opvejet af den fantastiske handling, som hele tiden er meget spændende.

★★★



Gang i





SPILLEH

Hvor kommer de nyeste spil først? På grillbarernes og biografernes spillemaskiner, selvfølgelig. Og hvor finder man så de allernyeste af den slags? I udlandet, selvfølgelig.
Sådan tænkte den gamle redaktør idet han sendte Morten Strunge ud på en farefuld færd blandt grådige spilleautomater i det store udland. Men Strunge overlevede. Og resultatet? Denne reportage, straight from the horse's mouth. At SOFT rullede med rouladen i Electrocoin er ingen hemmelighed!

Og hvad er Electrocoin vil den knapt så fuldbefarne Englands-rejsende spørge?
Det er Nordeuropas mest up-todate og velassorterede spillehal. Electrocoin står nemlig for hovedparten af den engelske spillemaskine-import og stiller de nyeste maskiner op i hallen for at se, hvad stampublikummet syntes om dem. Sådan skelnes de middelmådige spil ud fra vinderne. - Og det er naturligvis kun vinderne, Electrocoin gider have besværet med at distribuere rundt i resten af England.
Så lad os smutte indenfor og se, hvad de byder på for tiden!

Skydespil

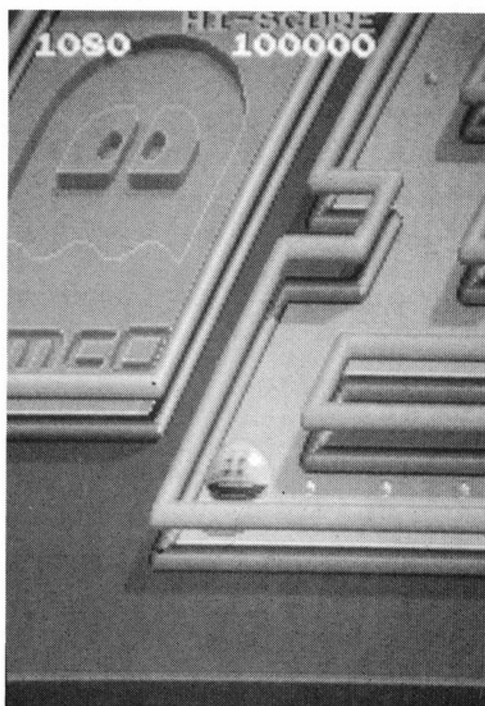
Spillehallerne bliver fortsat oversvømmet med shoot'em up-games, og de bliver bare federe og federe...
Et af de nyere spil er Dragon Split fra navnkundige Namco. Det er bare banke-ned, så det rasler.
Dennegang er det en drage, der træder i stedet for det sædvanlige rumskib. Men det kræver stadig guts og masser af trigger-feeling, at rydde op i fortidens sumpe.
Der er masser af forhistoriske dyr at gøre regnskabet op med, grafikken kører deruda' og musikken er bare fed overstyring.

Fra ukendte Irem kommer der også et rimeligt weird game, **R-Type10.** Du er en lille rummand, der scroller fra venstre mod højre, mens du kæmper for dit liv.
Trods rigeligt våbenudstyr dukker der hele tiden et nyt avanceret våben eller skjold op, som du absolut må have. Grafikken er noget af det flotteste nogensinde set i en spillehal og såvel sværhedsgraden som tiltrækning er alt for høj.
R-Type vil lægge ethvert budget i ruiner, men du vil elske hvert minut. Du er ganske enkelt nødt til helt at undgå gamet, hvis du ikke har lyst til at miste dine sidste sparepenge.
Nej, så skal du hellere holde dig til **Batlantis**. Det er ikke andet end end Space Invaders med forbedret grafik og lyd, og sådanne slige indretninger er kun skægge meget kort tid af gangen.
Du undgår forøvrigt også store huller i lommerne med **Flak Attack** eller **Crossfire**. Det er banale Flying Shark-kopier. Ingen udfordring for Flying Shark-fanatikere, this game still reigns supreme!
Så er der heldigvis mere gang i **SDI** fra Ronald Rea..., nåh, nej, Atari.
Nu er det sidste udkald for burgere, milkshakes og Rambo, hvis ikke du sørger for at pille alle russernes missiler og spionsatelitter væk fra himlen med din trofaste laser. Missiler giver nemlig store grimme huller i landet.
Maskinen er ikke det helt store sus, men det er da dejligt med en Trackball-kugle til en afveksling...

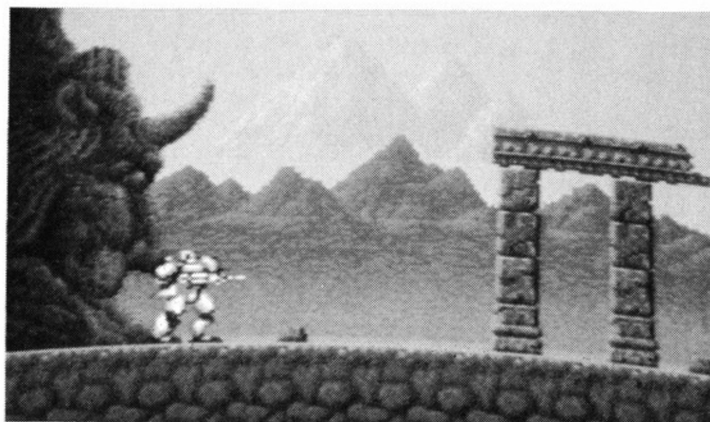
Beat 'em ups

Nu ikke mere flyvende skyderi, her er det kun ægte kampånd, der tæller.
I **Double Dragon** tæller de gamle instikter stadig. Pigen er blevet "samlet" op af en rockerbande og sådan noget lader man jo ikke stå uimodsagt.
Spillet har alle de gammelkendte slag og spark. Men som noget helt nyt, kan helten nu også kaste med tønder, sten og knive. Helt ultimativt bliver det, når albue-i-øjet og knæ-i-skridtet finterne går rent ind!
Undervejs kan du samle baseball bats, dynamitstænger og meget andet godt op efter de bandemedlemmer, der var så uheldige at rende ind i dig.
Rå grafik og masser af sej action giver alle ingredienserne til et fedt banke-spil.
Men du kan også blive **Street Fighter** hos Capcom. Her er det bare under lidt mere ordnede forhold. Du rejser rundt i verden og banker kamplystne mennesker.
I USA kæmper du mod en jernbanearbejder, i England møder du en rå punker og i Østen møder du karatespecialister.
Ganske normalt, skulle man mene. Men hvad siger du til en skærm på 24 tommer og to slå/sparkeknapper, der afleverer et slag til modstanderen af samme styrke som din hånd bankede ned på tasten?
Specielt, i det mindste!
Hvis du er til lidt mere ordinære kampopgaver er Capcom's **Tiger Road** en oplagt mulighed.
Gamet er ligefrem karate-action med masser af økser, ninja-krigere





Spillemaskiner er stedet, hvor de bedste spil kan ses op til et helt år før de kommer på computerne. Så det var ikke uden grund, vi udstyrerede topreporter Morten Strunge med en sæk mønter og lod ham invadere de kendte spillehaller...



ALLEN

og andre mærkelige eksistenser. Et godt benarbejde og nogle drøje sværdhug er din eneste eksistensberettigelse.
Spillet er utroligt stort og du kan selv vælge hvilket niveau du vil starte på.

Kampspil

SOFT har skiftet de dødsensfarlige karatehandsker ud med skinnende stål, og det er noget der rykker!
I **Black Tiger** består redskaberne af en kolossal morgenstjerne og en hatfuld kastekniv. Og så har du værsågod at klare dig igennem det dystre hule-system.
Spillet går lige på og hårdt, med zombier og alle mulige (og umulige) typer kreaturer.
Grafikken er fin-fin, omend en smule ensformig, og soundtracket banker bare afsted. Endnu et simpelt, men ganske fængslende.
Skattejagt går aldrig af mode, heller ikke på spillemaskinerne. **Captain Silver** går til sagen med ildhu og et rustent sværd, for hvem vil ikke være rig?
På vejen mod den store skat støder han på skeletter, fordrukne pirater og katte! Men et par Ecco-sko, der får dig til at løbe hurtigere og hoppe højere kan jo være løsning på mangt og meget.

Det hele starter med en lille billedhistorie om, hvordan helt og heltinde, Condor og Labryna, bliver trukket væk fra nutiden og over i en helt anden dimension, til et hærget land, der ganske passende har fået navnet **Devil World**.
Målet er naturligvis at komme ud af mareridtet, enten som Labryna eller Condor. Måske i begge roller, hvis en af dine venner også har lyst til at være med på spøgen.
Der er et bredt udvalgt af monstre og lækker baggrundsgrafik. Det er for eksempel ikke hver dag, computerspillere får lov til at vade igennem en hals-høj græsplæne.
Som en noget våd rosin i pølseenden har vi **Exterminator**, der trods god grafik og lyd ikke er værd at spilde mange kroner (eller ord) på. Det er ganske simpelt ikke for ti ørerfængslende...

Og meget andet godt...

Så er det ud at køre med de skøre, på **APB** sidder der et rat, en speeder og knapper til bilens maskingeværer og sirener.
Du er lovens håndhæver, der tager sig af alt, lige fra brud på hastighedsbestemmelserne til skydende skurke. Hvis ikke tilståelsen falder prompte, tilbage på stationen, har du også lært et par tricks.

Når dagen er ovre, ser politimesteren enten meget glad ud - eller også går han totalt bersærk og smider dig ud af korpset.
I **Roadblaster** ser du også kun motorvej og atter motorvej. Nu er du ikke længere lovens håndhæver, du er Mad Max, der bare skal overleve!
Din super-hi-tech bil ser sej ud og lyden fejler heller ikke noget.
Så er det noget lidt andet det drejer sig om i **Fast Lane** fra Konami. Du kører Ferrari, fjenden kører i en utrolig buggy og de små punkter er piger, der render rundt og gerne vil samles op!
Udmærket grafik, samplede lydeffekter og enkelt gamesplay giver et tiltrækkende game, der er et forsøg værd.
Tilbage til dagens Danmark og nationalsporten, fodbold. Nu er det nemlig også muligt at dyste på grønsværen uden bold, bane og dommer. Det klarer maskinen altsammen for dig.
Alt, hvad du behøver er tre spillere, der er også er bidt af en gal fodbold.
Kick and Run er en af de mere outrerede spillehalsmaskiner fra Taito. Maskinen lider desværre stadig under mange af de gamle problemer, dommeren er ikke altid lige

vågen, det er utrolig svært at headе og kameraskiftene er ret uoverskuelige.
Medmindre den rigtige fodboldbane er dækket med is og sne, vil jeg næppe anbefale **Kick and Run**.
Næh, hvis det endelig skal være sport, skulle du hellere prøve basketball spillet **Dunk Shot** fra Sega. Der er kræs for både øje og øre.
Masser af skydetræning og hårdt forsvarsarbejde er påkrævet, hvis du skal vinde mesterskabet. Men du må endelig ikke glemme at nyde den super-realistiske lyd, når bolden er på vej ned i kurven.
Når vi taler om realisme, fortjener **Midnight Landing** så absolut også noget omtale. Du sidder i cockpittet på et fly af eget valg, der skal sættes ned i otte byer.
Og det er absolut ikke nogen enkel manøvre, at få flyet ned på landingsbanen i et stykke, over en mørk storby. Du er nødt til at stole blindt på din instruktør og gøre præcis som han siger. Der er ikke plads til fejltagelser i det virkelige liv.
Når/hvis du klarer skærerne kommer belønningen i form af nogle øredøvende realistiske lydeffekter.
Midnight Landing er naturligvis i

SPILLEHALLEN

et kæmpe-kabinet, du kan sætte dig ind i. Næsten som et helt lille cockpit.
Vi har set tankgames tidligere, men aldrig noget så totalt overdrevet som **Cyber Tank**.
Hvad siger du til en komplet tanksimulation i et maksimalt camouflage-farvet kabinet med siddeplads til chaufføren og en ståplads til skarpskytten.
Displayet består af to sammenkoblede skærme, der skal give den rigtige 3D-virkning. Grafik og action er desværre ikke helt så fantastisk som man skulle forvente.
Simulation er også the name of the game for Sega's **Heavyweight Champ**. Maskinen byder dig velkommen med et olympiade-stadion og så er det hård bokse-action resten af vejen.
Din mand, Michael "Knock-out" Bison, skal banke fire mænd i gulvet før verdensmester-titlen er en realitet, derefter kommer alle titelforsvarene.
Det, der gør **Heavyweight Champ** værdig til betegnelsen simulation, er de to håndtag på fronten, der fungerer som dine bokserhænder. Hastighed, grafik og lyd er utrolig virkelighedsnære. Og så bliver du næsten lige så udmattet af at spille **Heavyweight Champ**, som at hoppe rundt i en rigtig boksering...
Skulle det umulige ske, at du bliver træt af alle de højteknologiske spillehalsmaskiner kan du altid tage et par runder på flippermaskinen.
Men hov, hvad er nu det, sandelig om ikke man nu kan få en spillemaskine, **Time Warp**, der leger flipper.
Verden er af lave.

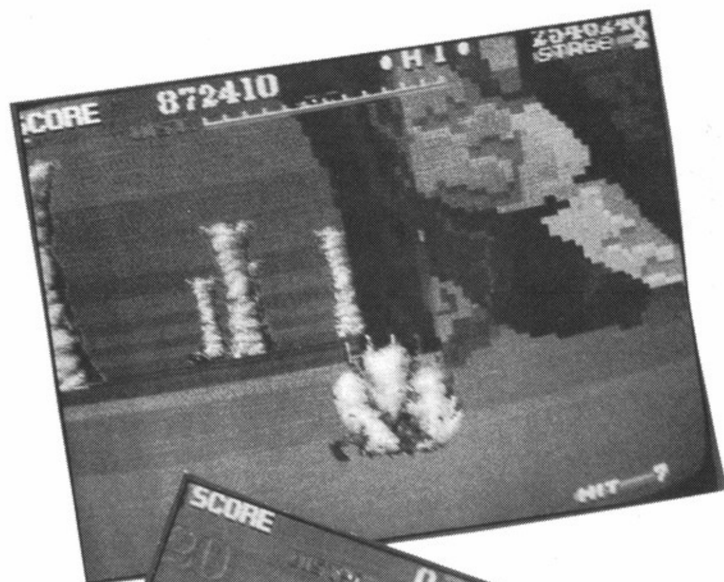
De sejeste

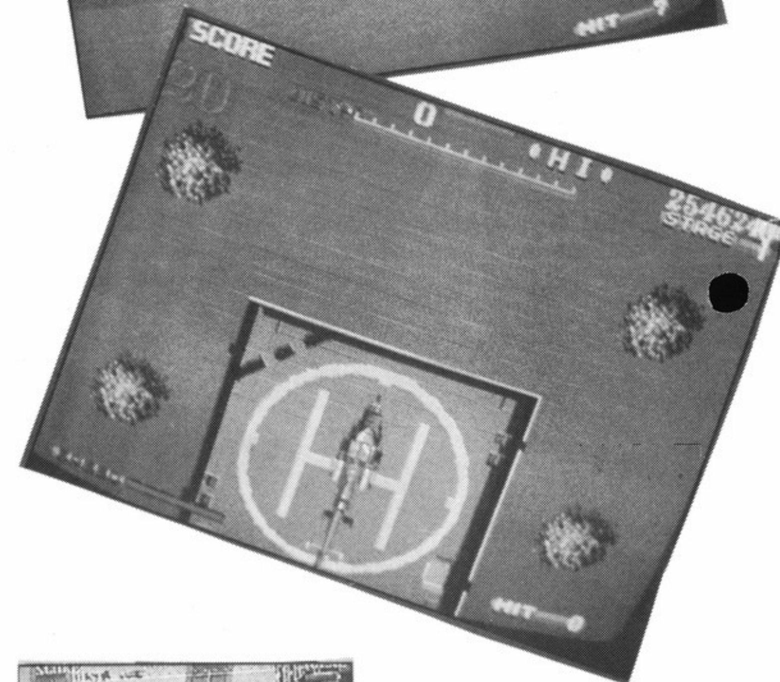
På æresspladsen i hallen står der tre maskiner. Den ene er den super-hyper-fede Ferrari-simulation, **Out Run**, komplet med blondine og et højtydende stereoanlæg. Den sag er i dag MEGET gammel, men stadig sine kroner værd. Ingen tvivl om det.
Men den anden maxi-boks er vi aldrig stødt på før. Og det kræver naturligvis et enkelt prøvespil, der hurtigt bliver til mange...
Selvom indgangsgebyret er 1 pund (ca. 12 kr. som nok vil vokse til 20 kr. i afgiftsbefængte Danmark), er man bare nødt til at få en snes spil, når man endelig sidder i kabinen. Det nye supergame er nemlig endnu mere overdrevet fedt end Out Run.
Selvfølgelig, det verbale ordsmederi er tvunget til at ende som det begyndte. Shoot 'em up er bare sagen.
Segas Afterburner-game er bare tråd for alle pengene.
I **Afterburner** styrer du en vaskeægte jetjager, og inden du har set dig om, er startskærmens kæmpemæssige krigsskib byttet ud med blå skyer, der sværmer med pågående fjender.
10 km. oppe over vandet gælder det om at holde hovedet koldt og bruge de varmesøgende missiler med måde, en god portion kugler kan jo stadig lave gode huller...
Det er bare ikke helt nemt, at forudsige, hvor din modstander vil befinde sig, efter det første sekund er spist op af reaktionstiden.
Succes i **Afterburner** er et spørgsmål om betingede reaktioner, en god mave (kabinen vipper som bare fan...) og øvelse!
God tur og husk at holde ryggen fri...
Det tredie mega-spil foregår heldigvis ikke i kabine, men stående. Men der er også fuldt drøn på det nye 3D-Rambo spil, **Operation Wolf**.
Tag et fast greb om spillets Uchimaskinpistol, stop penge i maskinen og vær 100% koncentreret. Få sekunder efter start sværmer det med sværtarmede fjender, der skyder uden varsel.
Men du er naturligvis cool og uden hæmninger, selvom Uchi'en hopper i dine svedige hånd, kuglerne pifter om dit hoved, mens vinduerne sprænges vellystigt, olietønderne får små søde huller og fjenderne falder som fluer.
Der er fire niveauer i **Operation Wolf**: Fjendens lejr, junglen, landsbyen og fangelejren. Det hele kommer med fede grafik, rå lydeffekter og masser af ildkampe.
Operation Wolf er bare megavold, så det sprøjter!

Stedernes sted

Husk bare een ting! Smut ind omkring Electrocoin og lav lidt reklame for de rød-hvide farver, næste gang du er i computernes by, London.
Electrocoin ligger på Oxford Street, og det er bare et cool sted! Hvis du er rigtig heldig, kan du finde Rasmus eller mig (sagde hunder) derinde iført solbriller, slips, et anstrengt ansigtsudtryk og SOFT pressekort.
Til daglig møder du kun uinteressante stjerner som George Michael og Madonna...

Morten Strunge Nielsen





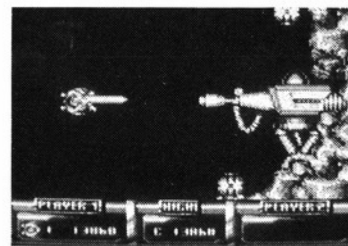




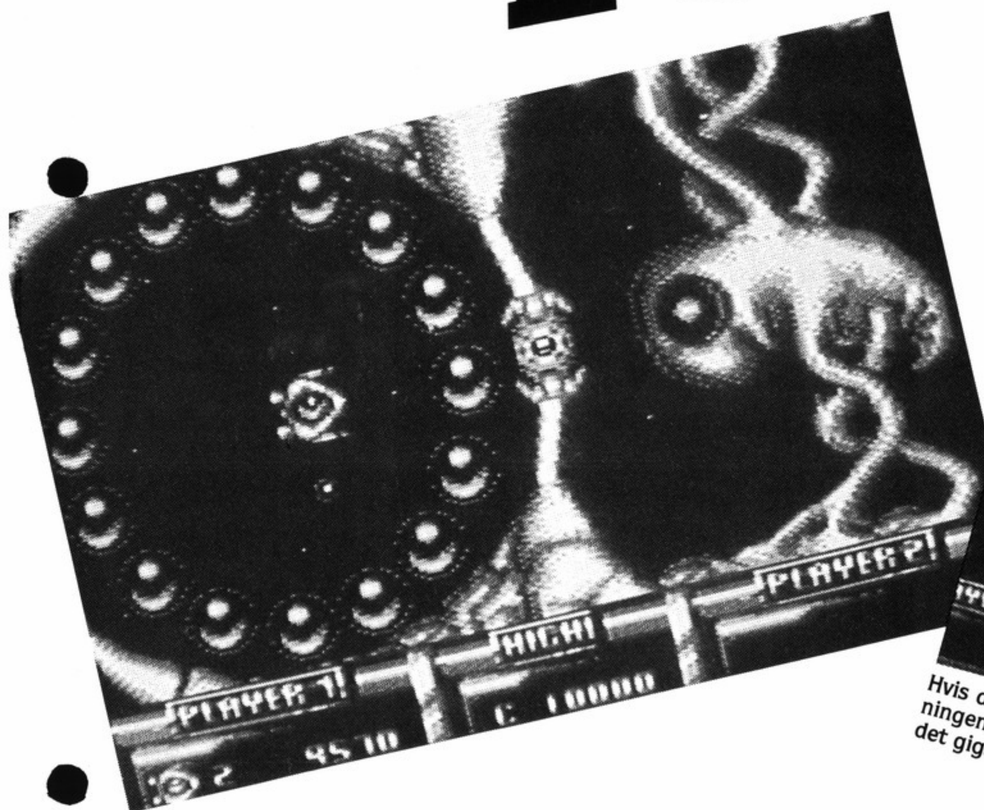
Her er arcade-kvalitet på 64'eren:

ET SPIL VED NAVN IO

- Det er næsten lige som nede i grillbaren. Sådan lød et af testholdets udbrud, da vi første gang spillede "IO", det seneste rum-spil fra Firebird. Her er ægte spillehals-kvalitet på 64'eren...



"IO" er gang i den i rummet - noget, der for alvor flytter klodser.





Hvis du når så langt som til slutningen af level to i "IO", møder du det gigantiske dødningehoved.

Pow, pow, pow, pow.
Din lazergun zapper sig vej til universet indre. Alt er et helvede af meteorstykker, glødende stjerner, angribere fra det ydre rum og vildt gang i den.
Men hold fast - du er ikke med i Star Wars V eller på togt i mælkevejens yderste regioner. Du sidder hjemme i din stue, foran dig står 64'eren og en kop varm mocca.
Grunden til, du blev revet med, er IO - et nyt, hot space-spil fra Firebirds fuldpris-serie. Spillet er faktisk en direkte kopi af grill-spillet "R-type", men who cares... der sker jo noget i det her.
For at gennemføre, har du brug for ekstra våben. Dem kan du få lidt af hele spillet igennem, men kun hvis du skyder nogle af de små grønne blopper, der titter frem på skærmen nu og da. Første gang, du skyder een, får du en gun med to gange ammunition, anden gange tredobles din ammu og tredie gang får du en lille "ekstra-fighter", der følger med dig ude i siden. Skyder du flere, får du ekstra liv eller nogle "smart bombs", der udrydder alt liv på skærmen (med undtagelse af dig selv).

Fire lange levels

Der er kun fire levels i "IO", men de er til gengæld både lange og svære.

Første level er lyserødt metal med laser-pistoler øverst og nederst. Flyv igennem tunnelen, undgå de mange hoppende og dansende kæmpeslanger og skyd dig vej igennem et kæmpe-rumskib for enden. Så er du på level to.
Her er en tunnel med ulækre, kødædende planter, der konstant spytter små dødskugler ud. Klarer du disse (og mange andre) modstandere, møder du enden af anden bane: Et kæmpe dødningehoved, der ikke sådan er helt ligetil at få kål på.
Efter dødninge-Kurt kommer niveau tre. Et rødt månelandskab med eminent grafik og masser af rå fart og spænding. Pas på de små flydende kugler - de er "kræftfrembringende".
Level fire er et kæmpe-rod af blå mega-ting, der skal laves til støv. Alting flyver rundt i lokalet, fuld fest og farver, og for enden er en lille surprise-surprise, der ikke er helt nem at få ordnet. Nu er du advaret.
Grafikken i "IO" er i Braybrook-klasse, og det på trods af, at programmørerne Bob Stevenson og Dough Hare aldrig har udgivet spil før. Det er imponerende af et første-forsøg, og fortsætter drengene i den stil, snakker vi stjerne-status inden et år.
Action er der nok af, fængslende ja, og pris kontra kvalitet - "IO" brager bare derudaf...

Torben Fløisdorf

Grafik	★★★★
Lyd	★★★
Action	★★★★
Fængslende	★★★★
Pris/kvalitet	★★★★



Chopper Command

Når du nærmer dig marken, skal du langsomt lade helikopteren glide i tomgang. Inden du ser fjenden, gør du klar til at skyde. Forsøg at få en tidlig træffer ind.
Flyv derpå tilbage en smule, uanset om du har ramt eller ej. Selv om det tager tid, kan du få mange points på den måde.

Bump 'n' Jump

På Intellivision:
Start spillet som normalt, men træk hurtigt helt ud til højre når du hopper. Så skulle det mest af bilen næsten forsvinde, og på den måde kan du klare alle baner.

Advanced Dungeons and Dragons

På Intellivision-udgaven skal du gå op i et hjørne af kortet og trykke to gange på etteren og en gang på sekseren. Så flyttes du til den anden side af kortet og kan i løbet af nul komma fem tage skatten.

Winter Games

For at hoppe langt i Ski Jump skal du - så snart du har "lettet" - køre joysticket rundt og rundt og rundt. Præcis som når du cykler i Summer Games II.

Stealth

Reset 64'eren.
POKE 30298,(antal liv 1-255)
SYS 53055

Eidolon

Dragerne dræbes på denne måde:
Level 1: 3 røde fireballs
Level 2: 4 gule fireballs
Level 3: 5 grønne fireballs
Level 4: 6 blå fireballs
Level 5: 7 røde fireballs
Level 6: 8 blå fireballs
Level 7: 9 røde fireballs
Level 8: Skyd hvert hoved på samme måde som tidligere.
Et poke er det også blevet til:
Reset 64'eren.
POKE 2811,173
SYS 2304

Spiderman

Giver Ringmaster dig problemer? Her er lidt, der sikkert kan lede dig på vej...
:BONK NRUT NEHT BONK HEUP MOOR RETN ESEY ERUO YESO LC:

Lords of Time

Giver "caveman" dig problemer?
1.:TIP MORF RORRIM TEG
2.:SURU ASOT NORB TARO PRIM EVAW NEHT SEVRE LEVR W:
3.:NEME VACR AENR ORRI MPOR D:

Zork I

Kan du ikke åbne "the jewelled egg"?
:TILA ETSF EIHT EHTT EL:

Strangeloop

Hiv stikket ud med kassettebåndoptageren. Gå ind i et rum og tryk P, derefter S, derefter F1, derefter F7 og tilsidst RUN/STOP. Grafikken bliver lidt underlig, men nu kan du se gennem væggene.
For at tage Jet Bike i Rum N2 skal du skyde alt hvad der flyver.
Den ulykkelige robot i rum V8 gør du lykkelig ved at give ham Pleasure Circuit fra rum U6 - så vil han til gengæld give dig Bupa Card.
Giv Bupa Card til doktoren i rum C5, så giver han dig Circuit Board.
I rum Y7 skal du give 5 Credit Coin P2, til gengæld får du Fuse og 1 Credit Coin. For at tage 5 Credit Coin P2 skal du gå så langt til højre som muligt, så dukker mønten op.
Du kommer ind i kontrolrummet (F2) hvis alle skibets objekter anvendes. Giv Cassette of Sorcery til maskinen i A6 (Cassette of Sorcery er faktisk en lille joke, fordi programmørerne bag Strangeloop - Virgins Gang of Five - tidligere også har lavet spillet Sorcery).

Zaga

På Commodore 64:
POKE 9551,9

Zaga Mission

På Commodore 64:
POKE 12155,169

The Young Ones

Spillet er næsten ligeså vildt som TV-serien af samme navn, der desværre aldrig nåede til Danmark (men som trofaste tilhængere kunne se over Sverige).
Du skal flytte ud af huset.
For at gøre det skal du samle de otte-ni ting, hver spiller har. Hver spiller skal stoppe dem i en slags beholder, og hver spiller skal bruge den rigtige slags beholder:
Vyvyan skal bruge "the bin liner",
Mike skal bruge "the suitcase",
Rick - "the rucksack" og
Neil - "the wheelbarrow".
På Radio og TV kan man få hjælp i spillet. Med "Talk" siger personen, hvad han vil gøre - prøv at bruge det til noget, også selvom det er lidt underligt (f.eks. skal Mike bruge 10 pence for at ringe til Oberst Gaddafi og sælge ham bomben).

Wizards Lair

På Commodore 64:
POKE 32318,165
Fungerer poket ikke på din version af Wizards Lair, kan du istedet slukke og starte forfra med at loade spillet. Når det har loadet, resetter du og skriver
POKE 32354,(antal liv)
Dette kan være mellem 1 og 255. Hvis du vil forhindre modstanderne i at tage din energi, skal du desuden skrive
POKE 50461,234
POKE 50462,234
POKE 50463,234
Start spillet igen med
SYS 49328
Kodeordene til de forskellige levels i spillet er:
CAIVE
HAWLO
CRYPT
DUNGN
VAULT
LIAYR
LYONS

Wizard of War

Antal liv for player 1 i C64-udgaven:
POKE 10430,x
- og for player 2:
POKE 10435,x
Afslut med
POKE 16017,44

Xerons

På Commodore 64:
POKE 2273,238

Yie Ar Kung Fu

På Commodore 64:
POKE 41603,208
POKE 36445,173

Z

På Commodore 64:
POKE 6172,174
Virker det ikke, kan du prøve følgende på rad:
POKE 6134,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS 2304
Vil det heller ikke, er der kun een udvej:
POKE 2391,(startlevel 1-255)
SYS 2304

Er fantomsmerterne ved at indfinde sig i trigger-fingeren? Får du kold kalkun i joystickhandsken? Frygt ikke, for Arcade Action Aid er tilbage med tæsketykke tons "aid" til trængende joystick-junkies.



Son of Blagger
På Commodore 64:
POKE 6626,232
POKE 39132,48
POKE 3560,8

Space Aktion
På Commodore 64:
POKE 5697,171

Space Invasion
På Commodore 64:
POKE 2409,173

Space Taxi
På Commodore 64:
POKE 16911,200

Space Pilot
På Commodore 64:
POKE 3486,12
POKE 3487,221
POKE 3611,12
POKE 3612,221

Spelunker
På Commodore 64:
POKE 10407,44

Super Break Out
På Commodore 64:
POKE 2148,255

Survivor
På Commodore 64:
POKE 19523,254
POKE 19528,221
POKE 19563,255
POKE 19523,200

Tapper
På Commodore 64:
POKE 15899,165

Time Runner
På Commodore 64:
POKE 8543,9

UGH
På Commodore 64:
POKE 22178,255

U-46
På Commodore 64
POKE 37895,163

Whistler's Brother
På Commodore 64:
POKE 26188,0

Who Dares Wins
På Commodore 64:
POKE 4516,(antal liv 0-255)

Who Dares Wins II
På Commodore 64:
POKE 15697,173
POKE 5201,255
POKE 5012,255
Vil ovenstående ikke fungere, skriver du dette lille program ind før du loader spillet (bånd):

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=272 TO 306: READ B: POKE A,B:
NEXT A
30 SYS 272
40 DATA 238, 32, 208, 169, 1, 170, 168
50 DATA 32, 186, 255, 169, 0, 133, 183
60 DATA 32, 213, 255, 169, 76, 141, 209
70 DATA 3, 169, 102, 141, 210, 3, 169
80 DATA 254, 141, 210, 3, 76, 174, 2
RUN
```

Når der står READY på skærmen, skriver du
POKE 5702,(antal liv)
POKE 5513,(antal håndgranater)
SYS 16384
Efter READY kan du skrive LIST.
Hvis du ikke spiller "Who Dares Wins II", men derimod et'eren, ser de sidste to pokes anderledes ud:
POKE 5784,(antal liv)
POKE 5569,(antal håndgranater)
SYS 16384

Protector II
På Commodore 64:
POKE 16425,6
POKE 16426,6
POKE 16427,6
I visse tilfælde kan du udelade midterste poke.

Quasi Modo
På Commodore 64:
POKE 16173,234

Revenge of AMC
På Commodore 64:
POKE 35517,95
POKE 35518,250

Ring of Power
På Commodore 64:
POKE 43,207
POKE 44,24

Rocket Roger
På Commodore 64:
POKE 18193,44
POKE 18190,44
POKE 18248,x
POKE 18248,x+48
POKE 21291,255
Tallet "x" skal være antal liv, du ønsker (max. 207)
Har du reset-knap, kan du fjerne alle fjenderne med følgende:
Reset computeren, når spillet er kørt ind.
FOR A=7680 TO 7720: POKE A,255: NEXT
Start spillet igen med
SYS 5600

Save New York
På Commodore 64:
POKE 7068,(antal liv)



Gods and Heroes

Load spillet (C64), reset og skriv
POKE 6771,192
POKE 6770,0
POKE 49152,169: POKE 49153,3
POKE 49154,133: POKE 49155,29
POKE 49156,96
Skal helten være udødelig over for aliens og samtidig gå gennem dem, skriver du:
POKE 3568,169: POKE 3569,0
POKE 3570,234
Start igen med
SYS 2304

Poster Paster

Følgende loader er til Commodore 64:

```
10 FOR A=0 TO 52: READ C: POKE 52224+A,C
20 T=T+C: NEXT
30 IF T <> 5831 THEN PRINT "FEJL I DATA": END
40 SYS 52224
50 DATA 169, 1, 170, 168, 32
55 DATA 186, 255, 169, 0
60 DATA 133, 183, 32, 213
65 DATA 255, 169, 27, 141
70 DATA 237, 3, 169, 204, 141
75 DATA 238, 3, 76, 81, 3
80 DATA 169, 40, 141, 74, 4
85 DATA 169, 204, 141, 75, 4
90 DATA 76, 0, 4, 169, 248
95 DATA 141, 27, 7, 169, 252
100 DATA 141, 28, 7, 76, 0, 7
RUN
```

Når spillet har loadet, skriver du
POKE 17826,(antal liv)
SYS 37874
starter spillet. Max. antal liv er 255.

Big Mac

Load spillet ind i Commodore 64, reset og skriv
POKE 4170,(antal liv)
Skriv SYS 19670 for at høre musikken.
Spillet startes med
SYS 19072

Dropzone

På Commodore 64:
POKE 2311,(antal liv)
POKE 2316,(antal bomber)
Hvert tal kan max. være 255

Bounder

Under introen: Hold følgende taster nede i mellem 1 og 2 minutter, så begynder skærmen at blinke og du har ubegrænset antal bolde:
1 + Q + A + Z + Space
Har du 128'er skal CAPS/LOCK også være nedtrykket.

One Man and his Droid

For at få evig tid i Commodore-udgaven, skal du spole båndet helt tilbage og skrive
POKE 43,200: LOAD
Start båndet og vent, til der står ?SYNTAX ERROR på skærmen. Skriv så:

```
POKE 43,1
70 POKE 49212,248: POKE 49213,252: SYS 49152
RUN
```

Nu vil resten af spillet køre ind. Når det er gjort, skriver du
FOR A=22392 TO 22461: POKE A,234: NEXT
For at starte spillet, er kommandoen
SYS 19682
Koderne i "One Man and his Droid" er: BUBBLE, ECTOPLASM, CURRYRICE, COMMODORE, GORGEOUS, COFFEE, FINDERS, SEASIDE, CASSETTE, GENETIC, GIZMO, TELESCOPE, ZAPPED, KINGKONG, COMPUTER, MEGASONIC, HOLOGRAM, EDACRAEDA og TIMEWARP.

Knight Orc

Helt gratis kan du få et komplet kort over Knight Orc - endda i farver - hvis du sender en frankeret svarkuvert (husk de engelske frimærker) med din egen adresse på til:
Level 9's Knight Orc map
P.O. Box 39
Weston-super-Mare
Avon bS24 9UR
England
- Så skulle hjælpen være hos dig i løbet af få uger.

Raid over Moscow

Hvis du crasher med dit fly inde i hangaren, skal du hurtigt trykke space (mellemrumstasten) to gange, så får du et nyt forsøg. Et endnu bedre tip er, at du ikke skal vælge noget i starten, hvor det ellers er meningen, man skal trykke på funktionstasterne (F1, F3 osv). Istedet venter du et minuts tid eller to, så begynder computeren nemlig selv at spille, og du kan overtage spillet når som helst (f.eks. på vej ind over Moskva)!

Daley Thompson's Decathlon

I højdespring skal du sætte målet så højt som muligt og så hoppe under. Så har du, hvor underligt det end lyder, kvalificeret.

Booty

Hold følgende taster nede samtidig for at komme i cheatmode:
K + E + V + I + N

Stunt Bike

Tryk på "3" for at skifte bane.

Ancipital

Skriv LOAD på 64'eren for at køre den første bid ind. Når det er kørt ind, så lad være med at starte det, men skriv
POKE 1003,76: POKE 2205,32: POKE 2208,230: POKE 2209,1: POKE 2210,0: RUN
Vent til spillet har loadet færdigt og skriv så
POKE 19938,173
Start spillet med
SYS 16384
Bemærk, at hvis du ændrer tallet 173 i pokeadresse 19938, kan du selv bestemme hvor mange liv, du vil ha' (1-255).

Uridium

Go'e gamle Uridium synes mange stadig er svær. Well, her er hjælp til 64'er ejerne. De skal taste nedenstående program ind, RUN'e det, loade Uridium ind og voila! Så kan de lige pludselig ikke dø (men de kan stadig skyde fjender ned).

```
10 PRINT CHR$(147)
20 FOR A=49152 TO 49202: READ B: POKE A,B: NEXT
30 SYS 49166
40 DATA 162, 20, 189, 33, 192, 157, 198, 224, 202
50 DATA 16, 247, 76, 0, 224, 32, 44, 247, 169, 0
60 DATA 141, 32, 208, 32, 108, 245, 169, 192, 141
70 DATA 239, 3, 76, 167, 2, 169, 76, 141, 65, 13
80 DATA 169, 249, 141, 66, 13, 169, 12, 141
90 DATA 67, 13, 108, 0, 128
```



Terrormolinos
Får du hele tiden solstik og hedeslag?
:SKNU RTDN ANOI TOLN ATNU SYKN AHRA EWDN AYKN AHTO NK:
Problemer med dyrene i indhegningen?
:POSH ANIHC OT LLUB NEHT YKNAH DETTONKNU EVAW:

Gremlins
Bliver du forfulgt overalt?
:RAB MORF AREMAC NO HSALF ESU:
Bliver du kørt over af en sne-plov?
1.:RETINGI DNA ELTTOB HCROT TEG:
2.:HGUOLPWONS DLEW NEHT HCROT ETINGI EVLAV NEPO:
Hvis du ikke kan dræbe alle gremlins:
METSYS TNEVENTNIM EHT PART:
Lidt assistance? Prøv
:SNILMERG PU WOLB NEHT STNEVREVOS ETALP LATEM DLEW:

Electro Freddy
Loader til Amstrad:
```
10 MEMORY 10000
20 LOAD "A1"
30 LOAD "A2"
40 LOAD "A3"
50 LOAD "A4"
60 LOAD "A5"
70 POKE 39356,255
80 CALL 39323,255
```

Roland on the Ropes
Et loader-program til Amstrad:
```
10 MEMORY 4800
20 LOAD "ROLAND.D"
30 LOAD "ROLAND.c"
35 INK 0,1: INK 1,24: INK 2,20: INK 3,6
40 POKE 25804,0: POKE 25562,0
50 CALL 41100
```

Goonies
På Commodore 64:
POKE 3035,173
eller
POKE 3002,173
POKE 16005,173

Gateway to Apshai
På Commodore 64:
POKE 2431,50

Labirinto
På Commodore 64:
POKE 9561,0

Dragonskulle
Få evigt liv på Commodore 64:
Load spillet, reset det og skriv
POKE 5345,96
SYS 2560

Entombed
Når du er i rummet med gongonger, skal du slå på dem i rækkefølgen gul, blå, rød, grøn og hvid. Hvis der ikke er en rød gongong, skal du slå den lilla istedet. Den sidste gongong vil løfte sig op, så du kan få fat på faklen.
Du kan også fuske mere end det:
Load spillet ind i din 64'er og reset.
Vil du ha' evigt liv, er det
POKE 27931,234
POKE 27932,234
POKE 27933,234
SYS 2560
Du kan også fjerne forskellige ting:
POKE 26902,96 (myg)
POKE 25390,96 (skorpion)
POKE 26284,96 (mumie)
Husk at starte igen med SYS 2560.
Virker ovenstående ikke, så lad være med at fortvivle men prøv istdet at starte helt forfra. Skriv
OPEN 1
Når navnet kommer frem, så tryk på Commodore-tasten som normalt og skriv følgende:
POKE 783,1: POKE 830,34: POKE 832,48: SYS 62828
Nu vil computeren loade i ret lang tid, men når den er færdig, skriver du
FOR K=679 TO 767: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT
FOR K=828 TO 1023: POKE K, PEEK(K+8192): NEXT
POKE 816,60: POKE 817,3
LOAD "NOVA"
Hver linie efterfølges som sædvanligt af et return-tryk. Når spillet endnu en gang har fortsat sin loadning, skriver du
POKE 2208,1: POKE 2213,141: POKE 2214,231: POKE 2215,108: SYS 2128
Herefter vil spillet loade færdigt af sig selv og starte automatisk. Men nu har du ubegrænset energi!

Smurf
Vælg spilvariant nummer fire og gå frem og tilbage mellem to scener. Så standser spillet og du får masser af points.

Superman
Start spillet og tryk joystickknappen (fire) ned samtidig med at du drejer mod højre. Hold knappen ibund, så begynder stålmanden at blinke ovenover broen. Når han forsvinder, kan du slippe fire-knappen. Fordelen er, at broen ikke er sprængt i luften.

Gyroscope
På Commodore 64:
POKE 38271,141
POKE 38272,2
POKE 32274,1
Virker det ikke på din version, kan du prøve med
POKE 46687,76
POKE 46688,105
POKE 46689,182
SYS 2067

Airwolf
På Commodore 64:
POKE 5026,252
lader dig gå gennem vægge uden at dø.
POKE 5019,221
POKE 5020,240
gør dig desuden udødelig overfor visse sprites.
På Amstrad:
Loader, der giver dig uendelige liv -
```
10 PEN 15
20 BORDER 14
30 MODE 0
40 OPENOUT "snyd"
50 MEMORY &3E7
60 CLOSEOUT
70 FOR A=0 TO 15
80 READ T
90 INK A,T
100 NEXT
110 LOAD "!scrn1"
120 LOAD "!prog"
130 BORDER 4
140 MODE 0
150 PAPER 9
160 LOCATE 1,23
170 PRINT SPACE$(60)
180 POKE &68C2,0
190 CALL &68A8
200 DATA 14, 26, 0, 23, 17, 22, 15, 6
210 DATA 26, 4, 23, 2, 15, 26, 13, 0
```

Commodore 64

Ghost

Endelig et game med ekstrem flot grafik! Du er et spøgelse, de skal flyve rundt og samle diamanter. Find tre diamanter, så kan du gå (flyve?) videre til næste level.

Hver bane besværliggøres af forskellige flyvende objekter, (skyer, balloner osv.), og rammer du en af disse, farer du til himmels.

Sker det at en diamant placeres bag ved et objekt, skal du bare flyve lige på - ... hvis, du er en mand.

Programmet indeholder nogle maskinkoderutiner til bl.a. joystickstyringen.

Niels Pauli Hansen

```
PROGRAM:  FLYING GHOST

 0 POKE 650,128
 10 POKE 53280,0:POKE 53281,0
    :PRINT"(CLR)";
 20 READ A:IF A=-1 THEN 400
 30 POKE 40000+I,A:I=I+1:GOTO 20
 40 DATA 162,0,160,0,189,167,2,157,4,
    208,168,136,136,136,136,152,157,
    167,2,232
 50 DATA 232,224,12,208,235,162,0,160,
    0,189,168,2,157,5,208,168,200,200,
    200,200
 60 DATA 152,157,168,2,232,232,224,12,
    208,235,174,30,208,224,1,208,5,
    169,200
 70 DATA 141,252,3,234,173,0,220,160,
    0,162,0,74,176,1,136,74,176,1,200,
    74,176
 80 DATA 1,202,74,176,1,232,74,142,52,
    3,140,53,3,173,52,3,201,1,208,15,
    162,75
 90 DATA 169,136,157,0,156,232,224,79,
    208,248,234,234,234,173,52,3,201,
    255,208
 100 DATA 15,162,75,169,200,157,0,156,
    232,224,79,208,248,234,234,234,
    173,53,3
 110 DATA 201,1,208,15,162,100,169,
    136,157,0,156,232,224,104,208,248,
    234,234,234
 120 DATA 173,53,3,201,255,208,12,162,
    100,169,200,157,0,156,232,224,104,
    208,248
 130 DATA 169,0,141,52,3,234,234,234,
    96,162,0,160,0,238,33,208,232,224,
    255,208
 140 DATA 248,200,192,255,208,243,96
 141 DATA 162,0,189,0,208,157,0,48,
    232,224,0,208,245,162,0,189,255,
    208,157,255,48
 142 DATA 232,224,0,208,245,162,0,189,
    254,209,157,254,49,232,224,0,208,
    245
 143 DATA 162,0,189,253,210,157,253,
    50,232,224,0,208,245,162,0,189,
    251,211,157
 144 DATA 251,51,232,224,0,208,245,
    162,0,189,251,212,157,251,52,232,
    224,0,208,245
 145 DATA 162,0,189,250,213,157,250,
    53,232,224,0,208,245
 146 DATA 162,0,189,249,214,157,249,
    54,232,224,0,208,245,96,-1
 150 REM***START***
 160 DATA 0,0,0,0,60,0,0,247,0,3,253,
    192,3,253,64,15,253,112,15,255,
    112,15,255
 170 DATA 112,15,255,112,15,255,112,3,
    253,64,3,253,192,3,253,192,0,247,
    0,0,247,0
 180 DATA 0,60,0,0,60,0,0,0,0,0,2,0,0,
    0,160,0,0,10
 190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,0,0,60,
    31,192,112,63,176,240,110,172,240
    238,175
 200 DATA 243,254,171,127,250,171,63,
    250,171,31,186,171,6,250,171,3,
    254,175,0,126
 210 DATA 160,0,0,160,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0,0,0,0,0
 220 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,3,
    248,60,13,252,14,53,118,15,245,
    119,15,213
 230 DATA 127,207,213,95,254,213,95,
    252,213,93,248,213,95,96,213,127,
    192,245,127
 240 DATA 0,5,120,0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0,0,0,0
 250 DATA 0,32,0,0,80,0,0,168,0,1,36,
    0,3,38,0,4,169,0,4,113,0,2,114,0,
    2,170,0,1
 260 DATA 172,0,1,36,0,0,168,0,0,168.
    0,0,80,0,0,32,0,0,0,0,0,0,0,0,0
    0,0,0,0,0
 270 DATA 0,0,0,0
 280 DATA 0,0,0,0,168,0,2,170,0,10,
    170,128,63,255,240,247,119,124,63,
    255,240,15
 290 DATA 255,192,63,255,240,247,119,
    124,63,255,240,10,170,128,2,170,0,
    0,168,0,0
 300 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0.0,0,0,0,0
 310 DATA 0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
    128,0,228,192,0,100,128,0,238,220,
    14,251,246
 320 DATA 15,254,192,15,254,192,15,
    251,192,3,251,0,3,255,0,0,252,0,0,
    0,0,0,0,0,0
 330 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
 340 DATA 0,0,0,0,0,0,0,62,0,0,127,
    128,0,228,192,0,100,128.0,238,220.
```

```
   14,251,246
350 DATA 31,249,230,25,255,132,8,238,
   192,0,49,128,0,113,192,0,251,128,
   0,127
360 DATA 192,0,255,192,0,118,96,0,34,
   32,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
391 DATA 23,255,232,55,255,236,23,
   255,232,3,255,192,3,255,192,23,
   255,232,23,255
392 DATA 232,3,255,192,3,255,192,23,
   255,232,23,255,232,3,255,192,3,
   255,192,23
393 DATA 255,232,23,255,232,3,255,
   192,3,255,192,23,255,232,55,255,
   236,23,255,232
394 DATA 0,0,0
395 DATA 73,0,146,42,66,84,128,129,1,
   28,0,56,99,0,198,140,195,49,206,
   102
396 DATA 115,48,195,12,15,56,240,0,4,
   0,32,2,2,112,18,7,112,12,7,60,0,
   30,31,129
397 DATA 252,12,126,56,4,126,56,6,
   255,96,3,255,192,0,126,0,0,0,0
400 FOR I=14848 TO 14910:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
410 FOR I=14912 TO 14974:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
420 FOR I=14976 TO 15038:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
430 FOR I=15040 TO 15102:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
440 FOR I=15104 TO 15166:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
450 FOR I=15168 TO 15230:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
460 FOR I=15232 TO 15294:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
466 FOR I=15360 TO 15422:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
467 FOR I=15424 TO 15486:READ A
   :POKE I,A:NEXT I
470 GOSUB 21000
475 GOSUB 480
476 GOTO 580
480 PRINT"(CLR)";:POKE 53281,6
   :V=53248:POKE V+27,253
   :POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
   :LV=3
484 FOR I=0 TO 24:POKE 54272+I,0:NEXT
485 SC=1000:EX=1000:POKE V+30,0:L=0
   :D=5:FOR I=1 TO 24
486 POKE 54277,128:POKE 54278,128
   :POKE 54284,128:POKE 54285,128
   .POKE 54276,33
487 POKE 54283,33
490 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE11)"
500 NEXT
505 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE11)";
506 FOR I=0 TO 24:POKE 1063+A,160
   :POKE 1063+54272+A,0:A=A+40:NEXT
510 PRINT"(HOME)";
520 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)__________ "
530 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) |(RVS OFF,
   CYAN,SPACE)GHOSTS (SORT,RVS ON)| "
540 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)---------- "
541 POKE V+16,2:POKE V+2,12
   :POKE V+3,75:POKE V+28,253
   :POKE V+40,1:POKE 2041,238:PRINT
542 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE6)="LV:PRINT
543 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)__________"
544 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) |(RVS OFF,
   CYAN,SPACE)POINT  (SORT,RVS ON)| "
545 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)----------"
546 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
547 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE3)"SC
549 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)__________"
550 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) |(RVS OFF,
   CYAN,SPACE)BONUS  (SORT,RVS ON)| "
551 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)----------"
552 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
553 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
554 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
555 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)__________"
556 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE) |(RVS OFF,
   CYAN,SPACE)LEVEL  (RVS ON,SORT)| "
557 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE2)----------"
558 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
559 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE5)"L
560 PRINT"
     (RVS ON,SORT,SPACE10)"
565 POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
580 PRINT"(HOME,CRSR NED)":V=53248
   :POKE 54296,15:POKE 54276,33
```

```
   :POKE 54283,33:RESTORE
585 POKE V+0,125:POKE V+1,137
   :POKE 2040,238:POKE V+39,1
590 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
591 FOR I=4 TO 15
592 B=INT(RND(0)*255)
593 POKE V+30,0:IF PEEK(V+30)<>0 THE
   N 791
594 POKE V+I,B:POKE 679+I,B:NEXT
   :POKE V+23.0:POKE V+29,0
   :POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
600 POKE 2042,236:POKE 2043,32
   :POKE 2044,232:POKE 2045,237
   :POKE 2046,237
610 POKE 2047,241:POKE V+28,124
   :POKE V+38,8:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT:POKE 54296,15
620 POKE V+47,3:POKE V+29,96
   :POKE V+23,96:POKE V+21,246
   :POKE 198,0
630 PRINT"(HOME,CRSR NED6,
  SPACE8)FLYING GHOST":SYS 40000
640 PRINT"(CRSR NED,SPACE)PROGRAMMER
  ET AF NIELS P.H. ":SYS 40000
650 PRINT"(CRSR NED,SPACE5)JOYSTICK
  I PORT TO"
651 PRINT"(CRSR NED2,SPACE3,
  SORT)TRYK            FUNKTION"
  :SYS 40000
652 PRINT"   @@@@            @@@@@@@@"
  :POKE 646,C
653 PRINT"   SPACE            ANTAL LIV"
654 PRINT"(CRSR NED,SPACE3)CLR HOME
        LEVEL":SYS 40000
660 PRINT"(CRSR NED2,SPACE6,
  SORT)TRYK S FOR START":SYS 40000
670 GET A$:IF A$=""THEN B=INT(RND(0)
  *9):POKE V+38,B:IF B=6 OR B=2 THE
  N 630
671 IF A$<>""THEN 674
672 POKE 646,B:C=B:GOTO 630
673 POKE 54276,129:POKE 54283,129
  :POKE 54296,0:GOSUB 20000:GOTO 680
674 SYS 40000:IF A$="(HOME)"THEN L=L
  +1:IF L=3 THEN L=0
675 SYS 40000:IF A$<>"(HOME)"THEN 677
676 SYS 40000:PRINT"(HOME,
  CRSR NED21)"TAB(28)"(RVS ON,SORT,
  SPACE5)"L:GOTO 670
677 IF A$=" "THEN LV=LV+1
  :IF LV=7 THEN LV=3
678 SYS 40000:IF A$<>" "THEN 673
679 PRINT"(HOME,CRSR NED4,SPACE28,
  RVS ON,SORT,SPACE6)="LV:SYS 40000
  :GOTO 670
680 PRINT"(HOME,CRSR NED6,SPACE21)"
690 PRINT"(CRSR NED,SPACE26)"
700 FOR I=1 TO 12:PRINT"
                    ":NEXT
770 V=53248:POKE V+21,255
771 POKE 53265,PEEK(53265)AND 239
772 GOSUB 21000
779 V=53248:POKE V+21,255
790 FOR I=4 TO 15
791 B=INT(RND(0)*255):IF M>30 THEN 7
   94
792 POKE V+30,0:IF PEEK(V+30)<>0 THE
   N M=M+1:GOTO 791
794 POKE V+I,B:POKE 679+I,B:NEXT
   :POKE V+23,0:POKE V+29,0
   :POKE 53265,PEEK(53265)OR 16
795 IF L=1 THEN 811
796 IF L=2 THEN 814
797 IF L=3 THEN 816
798 IF L=4 THEN 818
799 IF L=5 THEN 2500
800 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1
   :POKE V+38,D:POKE V+37,1
810 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,232
   :NEXT:POKE V+28,124:POKE 2047,235
   :POKE V+47,0:GOTO 820
811 FOR I=2042 TO 2044:POKE I,233
   :NEXT:POKE 2045,234:POKE 2046,234
812 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1:NEXT
   :POKE V+38,12:POKE V+37,1
813 POKE V+29,124:POKE V+23,124
   :GOTO 820
814 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,236
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,3:NEXT
815 POKE V+28,124:POKE V+38,8
   :POKE V+37,1:POKE V+29,124
   :GOTO 820
816 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,237
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT
817 POKE V+23,124:POKE V+29,124
   :POKE V+38,8:POKE V+28,124
   :GOTO 820
818 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,241
   :NEXT:POKE V+28,0:FOR I=41 TO 46
   :POKE V+I,1:NEXT
819 POKE V+29,0
820 POKE V+21,255:POKE V+0,125
   :POKE V+1,137:POKE 2040,238
   :POKE 2047,235
821 SYS 40000:M=PEEK(V+30)
   :IF M AND 1 THEN 2000
930 GOTO 821
1000 V=53248:IF PEEK(V+30)>128 THEN
   2000
1010 POKE V+21,255:LV=LV-1:A=70
   :FOR I=0 TO 24:POKE I+54272,0:NEXT
1011 POKE 54277,128:POKE 54278,128
   :POKE 54284,128:POKE 54285,128
   :POKE 54276,33
```

```
1012 POKE 54283,33:POKE 54296,15
   :POKE 54272,100:POKE 54279,100
1013 FOR I=137 TO 0 STEP-1.5
   :POKE 54273,I:POKE 54280,I+30
   :B=INT(RND(0)*15):SYS 40000
1014 POKE V+39,B:POKE V+38,B+1
   :POKE V+1,I:POKE V+46,B+2
   :SYS 40000:NEXT
1017 POKE V+39,1:POKE 54273,40
   :POKE 54276,129:POKE 54283,129
   :SYS 40187:IF LV=0 THEN 3000
1018 POKE 53281,6:FOR I=15 TO 0 STEP
   -.2:POKE 54296,I:NEXT:POKE V+47,1
1020 PRINT"(HOME,CRSR NED4,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE6)="LV
   :POKE 53281,6
1030 GOTO 770
2000 POKE V+21,131:POKE 54276,33
   :POKE 54283,33:IF M<128 THEN 1010
2020 GB=GB+1:IF GB=3 THEN L=L+1
   :SC=SC+EX:EX=EX+200:GB=0
   :IF L=6 THEN P=1
2021 SC=SC+INT(RND(0)*60)+15+(L*15)+
   (LV*10)+(GB*10)
2025 IF P=1 THEN 4000
2026 POKE 54296,15
2030 IF GB=1 THEN D=8:FOR I=130 TO 3
   3 STEP-11:POKE 54273,I
   :POKE 54280,I-10:NEXT:GOTO 2045
2040 IF GB=2 THEN D=10
   :FOR I=130 TO 33 STEP-11
   :POKE 54273,I:POKE 54280,I-10:NEXT
   :GOTO 2045
2041 FOR T=1 TO 3:FOR I=99 TO 255 ST
   EP 10:POKE 54273,I:POKE 54280,I-30
   :NEXT
2042 NEXT
2045 PRINT"(HOME,CRSR NED10,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3)"SC
   :POKE 54296,0
2046 PRINT"(HOME,CRSR NED15,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
2048 PRINT"(HOME,CRSR NED21,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE5)"L
2050 GOTO 770
2060 POKE V+30,0:GOTO 770
2500 FOR I=2042 TO 2046:POKE I,240
   :NEXT:POKE V+28,124
2510 FOR I=41 TO 46:POKE V+I,1:NEXT
   :POKE V+37,1:POKE V+38,0:GOTO 820
3000 V=53248:POKE V+21,2
   :POKE 54276,33:POKE 54283,17
   :POKE 54296,15:POKE 53281,6
3011 PRINT"(HOME,CRSR NED12,SPACE10,
   CYAN)GAME (GUL)OVER"
3012 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
3013 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A-1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
3015 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
   :POKE 54296,I:NEXT
3020 GOSUB 20000
3021 PRINT"(HOME,CRSR NED12,SPACE19)"
   :GOSUB 21000:RUN 475
4000 POKE 54296,15:POKE 54276,17
   :POKE 54283,33:POKE V+21,2
4004 SC=SC+EX+500:FOR I=1 TO 1000
   :PRINT"(HOME,CRSR NED12,GUL,
   SPACE9)GODT GJORT"
4005 POKE 646,INT(RND(0)*255)
4006 A=0:FOR I=210 TO 0 STEP-2:A=A+1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
4007 FOR I=0 TO 210 STEP 2:A=A-1
   :POKE 54280,I+A:POKE 54273,I
   :POKE 54280,A:NEXT
4008 FOR I=15 TO 0 STEP-.3
   :POKE 54296,I:NEXT:FOR K=1 TO 200
   :NEXT:GOSUB 20000
4010 PRINT"(CRSR OP,SPACE19)":L=0
   :EX=1000:P=0
4011 PRINT"(HOME,CRSR NED21,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE5)"L
4015 PRINT"(HOME,CRSR NED10,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3)"SC
4016 PRINT"(HOME,CRSR NED15,SPACE28,
   RVS ON,SORT,SPACE3)"EX
4020 GOTO 770
5000 GOTO 5000
20000 POKE 1370,32:POKE V+21,2
20001 FOR I=12288 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20010 FOR I=12289 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20020 FOR I=12290 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20025 FOR I=12291 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20028 FOR I=12292 TO 12512 STEP 5
   :POKE I,0:NEXT
20030 RETURN
21000 POKE 56,48:POKE 52,48
   :POKE 56334,PEEK(56334)AND 254
   :POKE 1,PEEK(1)AND 251
21010 SYS 40205:POKE 1,PEEK(1)OR 4
   :POKE 56334,PEEK(56334)OR 1
21020 POKE 53272,(PEEK(53272)AND 240
   )+12
21025 FOR I=0 TO 7:POKE 12288+I,0
   :NEXT:POKE 12288,255
   :POKE 12290,255
21026 FOR I=0 TO 7:POKE I+12504,0
   :NEXT:POKE 12511,48:POKE 12512,48
21030 RETURN
```

C-64: Einsteins overmand



Til brug i skolen eller på gymnasiet kan regneprogrammet her finde primtal, kvadratrødder, regne gennemsnit ud, opløfte i potenser, finde antal divisorer i et x, finde summen af divisorer i x og skrive tabeller ud.

Et lækkert program, der også er smukt selvforklarende - se linie 1500-1590.

Program - forklaring:
1-10 Sætter programmet op.
10-140 hovedmenu, henter funktion.
200-260 Primtal.
300-360 Kvadratrødder.
400-470 Gennemsnit, (se også 2700-2710).
500-570 Potens-opløftning.
600-650 Divisorer i (x).
700-760 Sum af divisorer i (x).
800-870 Tabeller, (alle mulige).
1000-1100 Undermenu.
1500-1590 Vejledning i rulletekst.
2000-2020 Data for funktioner.
2100-2710 Udskriver en grafisk afbildning. Print af x,y

Når du vil vælge funktion, kan du enten taste nummeret på funktionen eller bruge joystick i port II.

Kim Hansen

```
PROGRAM:  EINSTEINS OVERMA

 0 REM    **** MATEMATIK HJAELPER ****
                   ****  AF KIM H. HANSE
    N  ****
 1 FOR T=1 TO 7:READ GI$(T):NEXT
 2 IF PEEK(194)=255 THEN 10
 4 POKE 194,255
 5 GOTO 1500
 7 POKE 53281,0:POKE 53280,3
 10 POKE 53280,7:POKE 53281,1
    :PRINT"(CLR,SORT,RVS ON,
    CRSR HØJRE4)*** MATEMATIK-HJAELPE
    PROGRAM ***"
 20 PRINT"(CRSR NED2,RVS OFF,
    SPACE)HOVEDMENU :"
 30 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)1.          E
    R X ET PRIMTAL"
 40 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)2.          K
    VADRATRODEN AF X"
 50 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)3.          G
    ENNEMSNIT"
 60 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)4.          X
     OPLØFTET I Y POTENS"
 70 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)5.          D
    IVISORE  I X"
 80 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)6.          S
    UM AF DIVISORE I X"
 90 PRINT"(CRSR NED,SPACE2)7.          S
    KRIV EN TABEL"
 100 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)RYK JOYST
    ICKET TIL DET TAL DU ØNSKER       O
    G TRYK PAA KNAPPEN"
 105 Y=5:POKE 56320,255
```

```
110 Z=PEEK(56320):GET A$:A=VAL(A$)
111 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-2
   :IF Y<5 THEN Y=Y+2
112 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+2
   :IF Y>18 THEN Y=Y-2
113 IF(Z AND 16)=0 THEN A=PEEK(1026+
   Y*40)-48:GOTO 119
114 POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)+1
   28
115 POKE 55298+Y*40,2
117 FOR T=1 TO 100:NEXT T
   :POKE 1026+Y*40,PEEK(1026+Y*40)-1
   28:FOR T=1 TO 100:NEXT
118 POKE 55298+Y*40,0
119 IF A<1 OR A>7 THEN 110
120 FOR T=1 TO 500:NEXT
   :PRINT"(CLR,CRSR NED5,
   SPACE4)DU VALGTE :  (RØD,
   RVS ON)"GI$(A)
130 FOR T=1 TO 2000:NEXT T:POKE 198,0
   :ON A GOSUB 200,300,400,500,600,
   700,800
140 GOTO 110
200 PRINT"(CLR,SPACE4,SORT,
   SPACE)*****(RVS ON,
   SPACE)ER  X  ET  PRIMTAL (RVS OFF
   )*****"
205 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)INDTAST X"
   :INPUT B:P=0
210 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N P=P+1
220 IF P>2 THEN PRINT"(CRSR NED2)DET
    ER IKKE ET PRIMTAL":GOTO 240
225 NEXT T
230 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)DET ER ET
    PRIMTAL"
240 GOSUB 1000
250 IF Q=1 THEN 10
260 GOTO 200
300 PRINT"(CLR,SPACE2,SORT,
   SPACE4)**** (RVS ON)KVADRATRODEN
   AF X(RVS OFF,SPACE)****"
310 PRINT"(CRSR NED2,SPACE)SKRIV X"
   :INPUT B:C=0
320 C=SQR(B)
330 PRINT"(CRSR NED3,SPACE)KVADRADTR
   ODEN AF "B" ER "C
340 GOSUB 1000
350 IF Q=1 THEN 10
360 GOTO 300
400 PRINT"(CLR,SPACE5,SORT,
   SPACE2)*****(RVS ON,
   SPACE)GENNEMSNIT (RVS OFF)*****"
   :CLR
410 PRINT"(CRSR NED2)HVORMANGE TAL  "
   :INPUT B:DIM C(B)
411 IF B<2 OR B>15 THEN PRINT"(CRSR
   NED3)MIN. 2            MAX. 15"
   :GOTO 410
420 FOR T=1 TO B
430 PRINT"TAL NR. "T" =";:INPUT C(T)
   :D=D+C(T):NEXT T
431 PRINT"(CRSR NED,SPACE)ØNSKES EN
   GRAFISK AFBILDNING";:INPUT I$
   :I$=LEFT$(I$,1):IF I$="J"THEN 2100
433 Y$="
                     "
435 PRINT"(HOME,CRSR NED2)"Y$;Y$;Y$;
   Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$;Y$
440 E=D/B:PRINT"(HOME,
   CRSR NED3)GENNEMSNIT = "E
450 GOSUB 1000
460 IF Q=1 THEN 10
470 GOTO 400
500 PRINT"(CLR,SPACE,SORT,
   SPACE2)***** (RVS ON)X OPLØFTET I
    Y POTENS (RVS OFF)*****"
510 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV X":INPUT B
520 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV Y":INPUT C
530 D=B↑C
540 PRINT"(CRSR NED2)"B" POLØFTET I
   "C" POTENS ="D
550 GOSUB 1000
560 IF Q=1 THEN 10
570 GOTO 500
600 PRINT"(CLR,SPACE4,SORT,
   SPACE2)*****(RVS ON,
   SPACE)DIVISORE I X (RVS OFF)*****"
610 PRINT"(CRSR NED2)SKRIV X";
   :INPUT B
620 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N PRINT T"      ";
621 NEXT T
630 GOSUB 1000
640 IF Q=1 THEN 10
650 GOTO 600
700 PRINT"(CLR,SPACE2,SORT,
   SPACE)*****(RVS ON,
   SPACE)SUM AF DIVISORE I X (RVS OF
   F)*****"
710 PRINT"(CRSR NED3)SKRIV X";
   :INPUT B:D=0
720 FOR T=1 TO B:IF INT(B/T)=B/T THE
   N D=D+T
721 NEXT
730 PRINT"(CRSR NED2)SUMMEN AF DIVIS
   ORENE I "B" ER "D
740 GOSUB 1000
750 IF Q=1 THEN 10
760 GOTO 700
800 PRINT"(CLR,SPACE4,
   SORT)*****(RVS ON,SPACE)SKRIV EN
   TABEL (RVS OFF)*****"
810 PRINT"(CRSR NED3)HVILKEN TABEL";
   :INPUT B
811 FOR T=1 TO 1500:NEXT T
```

```
   :PRINT"(CLR)"
820 FOR T=1 TO 15
830 PRINT T*B,(T+15)*B,(T+30)*B,
   (T+45)*B
840 NEXT
850 GOSUB 1000
860 IF Q=1 THEN 10
870 GOTO 800
1000 PRINT"(HOME,CRSR NED17)"
   :PRINT"(CRSR NED,SPACE)1.   TILBA
   GE TIL HOVEDMENU."
1010 PRINT"(CRSR NED,SPACE)2.   BLIV
   E HER."
1015 Y=19
1020 Z=PEEK(56320):GET A$:A=VAL(A$)
1025 IF(Z AND 16)=0 THEN A=PEEK(1025
   +Y*40)-48
1030 IF(Z AND 1)=0 THEN Y=Y-2
   :IF Y<19 THEN Y=Y+2
1040 IF(Z AND 2)=0 THEN Y=Y+2
   :IF Y>21 THEN Y=Y-2
1045 POKE 55297+Y*40,2
1050 POKE 1025+Y*40,PEEK(1025+Y*40)+
   128
1060 FOR T=1 TO 150:NEXT
   :POKE 1025+Y*40,(PEEK(1025+Y*40)-
   128):FOR T=1 TO 150:NEXT
1065 POKE 55297+Y*40,PEEK(646)
1070 IF A<1 OR A>2 THEN A=0:GOTO 1020
1080 IF A=1 THEN 10
1090 IF A=2 THEN RETURN
1100 GOTO 1000
1500 A$="-MATEMATIK HJAELPER-       "
   :POKE 53281,1:POKE 53280,13
1505 A$=A$+"DETTE PROGRAM HAR 7 MATE
   MATISKE FUNKTIONER SOM FRIT KAN V
   ØLGES"
1510 A$=A$+". MAN KAN ENTEN VØLGE EN
    FUNKTION VED AT TRYKKE PAA DEN P
   AAGØLDENDE"
1515 A$=A$+" TAST.   MEN MAN KAN OGS
   AA BRUGE ET JOYSTICK I PORT II TI
   L AT VØLGE"
1520 A$=A$+" FUNKTIONEN."
1522 A$="          "+A$+"          "
1525 PRINT"(CLR,CRSR NED4)"TAB(16)"(
   C) KCS"
1527 PRINT"(HOME,CRSR NED5,RVS ON,
   SORT)"TAB(14)"            "
1530 PRINT TAB(14)"(RVS ON,SPACE,
   CRSR HØJRE10,SPACE)"
1535 PRINT TAB(14)"(RVS ON,SPACE12)"
1540 FOR T=1 TO LEN(A$)
   :PRINT"(HOME,CRSR NED6)"TAB(15)MI
   D$(A$,T,10):FOR H=1 TO 70:NEXT H,T
1545 PRINT"(HOME,CRSR NED10,RVS ON,
   RØD)"TAB(16)"TRYK (RVS ON)F1(RVS
   OFF)"
1580 GET A$:Z=(PEEK(56320)AND 16)
   :IF Z=0 THEN A$="(F1)"
1585 IF A$="(F1)"THEN 10
1590 GOTO 1580
2000 DATA"ER X ET PRIMTAL",
   "KVADRATRODEN AF X","GENNEMSNIT"
2010 DATA"X OPLØFTET I Y POTENS",
   "DIVISORE I X","SUM AF DIVISORE I
    X"
2020 DATA "SKRIV EN TABEL"
2100 PRINT"(CLR)":READ A$
   :IF A$<>"DATA"THEN 2100
2110 FOR T=680 TO 747:READ J:POKE T,J
   :K=K+J:NEXT:K=K-7274
2120 IF K THEN PRINT"FEJL"
2130 DATA"DATA",162,185,160,2,208,4,
   162,228,160,167,142,8,3,140,9,3
2140 DATA 96,32,115,0,8,201,64,240,4,
   40,76,231,167,40,32,115
2150 DATA 0,32,244,183,224,25,144,5,
   162,14,108,0,3,134,2,32
2160 DATA 241,183,224,40,176,242,138,
   168,166,2,24,32,240,255,32,121
2170 DATA 0,76,231,167
2180 SYS 680:FOR T=0 TO 39:@21,T
   :PRINT"-":NEXT
2190 F=1
2195 FOR T=1 TO B:IF C(T)/F<20 THEN
   NEXT:GOTO 2210
2200 IF F>1 THEN F=F+5:GOTO 2195
2205 F=F+4:GOTO 2195
2210 PRINT"(HOME,SPACE2)HVER (RVS ON,
   SPACE,RVS OFF,SPACE)SVARER TIL"F"
   ENHEDER"
2211 FOR T=1 TO B:C(T)=INT(C(T)/F)
   :NEXT
2215 GOSUB 2700
2220 FOR T=1 TO B:GOSUB 2500:NEXT
2230 G=INT((D/B)/F+.5):GOSUB 2600
2235 FOR T=1 TO 1000:NEXT
2240 PRINT"(HOME,SPACE40,
   CRSR VENSTRE5)"
2250 PRINT"(HOME,SPACE3)TRYK EN TAST
   ":POKE 198,0:WAIT 198,1
   :PRINT"(CLR)":GOTO 433
2500 X=T*3:FOR H=1 TO C(T)
   :@21-(H),X+6:PRINT"(RVS ON,SPACE)"
   :NEXT H:@23,X+5:PRINT T:RETURN
2600 FOR T=1 TO G:@21-T,32
   :PRINT"(RVS ON,SPACE)":NEXT:@23,32
   :PRINT"G": RETURN
2700 FOR T=F TO F*19 STEP F:@T/F+1,1
   :PRINT F*20-T:@T/F+1,5:PRINT"  |"
   :@T/F+1,34
2703 PRINT"|"F*20-T
2705 NEXT
2710 @T/F+1,6:PRINT"┴":@T/F+1,34
   :PRINT"┴":RETURN
```

Klink

Commodore 64

Du har sikkert prøvet at spille "Klink" utallige gange, bare ikke pr. computer. Det er det spil, hvor du skal kaste en mønt (eksempelvis en rund dansk enkrone) og få den til at lande indenfor nogle bestemte felter.
Her har du 64'er-Klink. Bank programmet ind i maskinen og gør dig klar til en dyst på præcision...

Peter Cordes



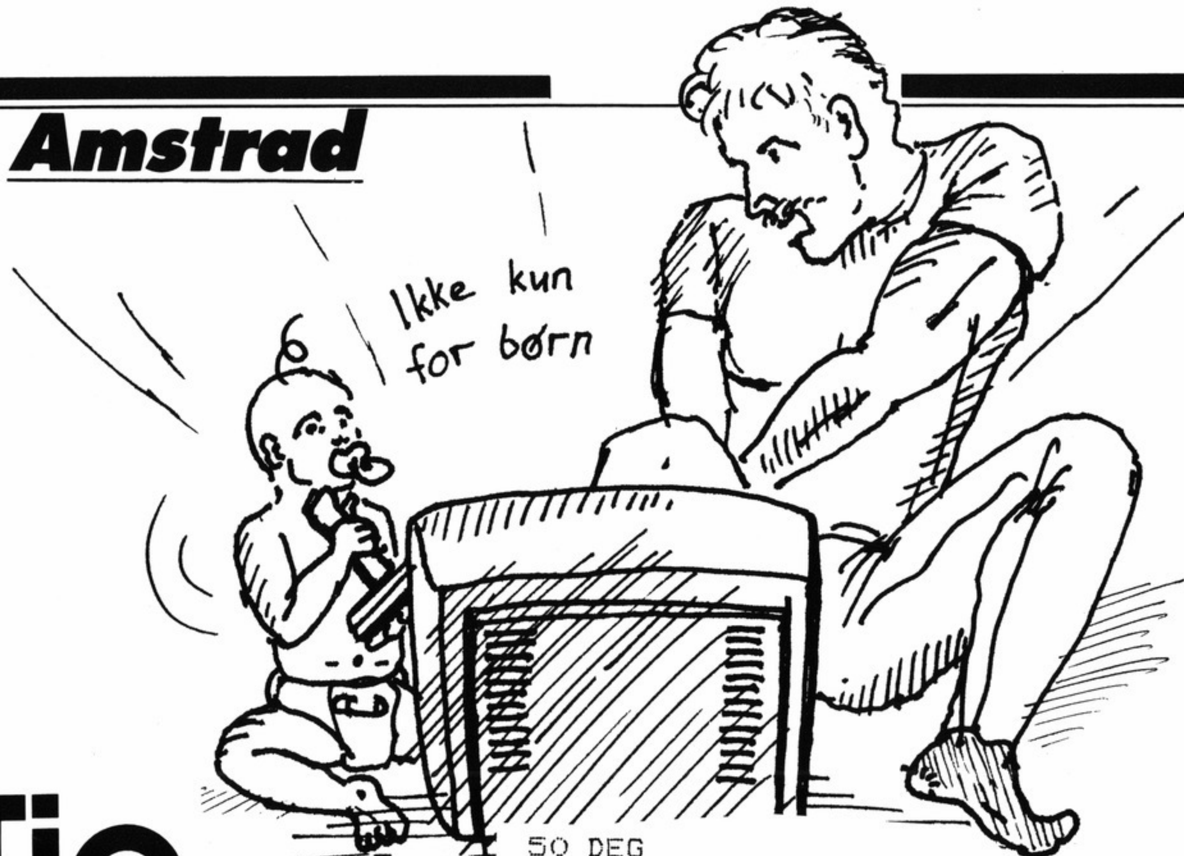
```
PROGRAM:  CLINC

 0 REM 551
 105 POKE 53280,12:POKE 53281,11
    :PRINT"(CLR,CRSR NED7)"
 110 PRINT TAB(7)"(GUL,SPACE7)┐
 111 PRINT TAB(7)"           |
 112 PRINT TAB(7)"           |  o        ╭─
   ─
 113 PRINT TAB(7)"    ╭──    |  ┐  ┬─╮  |
 114 PRINT TAB(7)"    |      |  |  | |  |
 115 PRINT TAB(7)"    |      |  |  | |  ╰─
   ───╯
 116 PRINT TAB(7)"  |    ┴   ┴   ┴ |
 117 PRINT TAB(7)"  ╰───╯          ╰
 120 PRINT TAB(12)"(HVID,
   CRSR NED4)PETER CORDES '85"
 155 AD=54277:SR=54278:HI=54273
    :LO=54272:W=54276:VO=54296
 158 FOR N=LO TO VO:POKE N,0:NEXT
 160 V=53248:C=54272:HS=1000:JS=56320
 165 POKE V+21,5:POKE V+39,1
    :POKE V+41,7
 170 POKE 2040,192
 175 FOR N=0 TO 62:READ A
```

```
   :POKE 12288+N,A:NEXT
180 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12352+N,A:NEXT
182 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12416+N,A:NEXT
184 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12480+N,A:NEXT
186 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12544+N,A:NEXT
188 FOR N=0 TO 62:READ A
   :POKE 12608+N,A:NEXT
260 POKE 53280,11:PRINT CHR$(14)
262 PRINT"(CLR)"TAB(8)"♥ ┐ ╲ L L ‾ _
   ‾ | L ‾ _"
264 PRINT"(GUL,CRSR NED,
   CRSR HØJRE)♥PILLET ER DET GAMLE ┘
   L╲╱┘."
270 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)╲AN S
   KYDER MED FYREKNAPPEN OP IMOD"
272 PRINT"(CRSR HØJRE)RUDERNE OVENOV
   ER. LYKKES DET AT"
274 PRINT"(CRSR HØJRE)RAMME I ET FEL
   T, FAAR MAN POINT,"
276 PRINT"(CRSR HØJRE)SOM REGISTRERE
   S PAA TAVLEN."
278 PRINT"(CRSR HØJRE)╲EN FORBIERE G
   IVER TAB AF INDSATSEN."
280 PRINT"(CRSR HØJRE)_ETNINGEN KONT
   ROLLERES VED AT FLYTTE"
282 PRINT"(CRSR HØJRE)KRYDSET MED JO
   YSTIKKET, SAALEDES AT"
284 PRINT"(CRSR HØJRE)VINKLEN BLIVER
   SKRAA. ┐AS OGSAA PAA"
288 PRINT"(CRSR HØJRE)SKYDEKRAFTEN.
   ♠FVENT DET RETTE SEKUND."
290 PRINT"(CRSR HØJRE)_AMTE FELTER F
   AAR NY FARVE OG"
292 PRINT"(CRSR HØJRE)KAN IKKE MERE
   GIVE POINT."
293 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)_ULD
   TAVLE = NY OMGANG"
294 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE)‾U ST
   ARTER MED 1┌ SKUD OG ET EXTRA"
295 PRINT"(CRSR HØJRE)SKUD FOR HVER
   1┌┬┬ POINT."
296 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE10)╲OY
   STICK I PORT 2."
297 PRINT"(CRSR NED,CRSR HØJRE7,
   GUL)|RYK _|_‾┘╱♠┐ TIL START";
299 IF(PEEK(JS)AND 16)<>0 THEN 299
305 TX=96:TY=228:CX=96:CY=210:P=0:J=0
   :SC=0:SP=1649:CN=10:SQ=0:CV=50
   :CP=193:BO=1
310 P(1)=111:P(2)=98:P(3)=247
   :P(4)=160
315 POKE 53280,12:POKE 2042,CP
   :PRINT CHR$(142)"(CLR)";
320 A$="(L.BLAA)┌───┬───┬───┬───┬───
   ┐(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
325 B$="(L.BLAA)|   |   |   |   |
   |(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
330 C$="(L.BLAA)├───┼───┼───┼───┼───
   ┤(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
335 D$="(L.BLAA)├───┴───┴───┴───┴───
   ┤(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS OFF)"
336 E$="(L.BLAA)|(RVS ON,SPACE19,
   RVS OFF)|(RVS ON,GRAA2,SPACE2,
   RVS OFF)"
337 F$="(L.BLAA)└───────────────────
   ┘(RVS ON,GRAA2,SPACE2,RVS ON)"
340 PRINT A$
345 FOR N=1 TO 3:PRINT B$:PRINT B$
   :PRINT B$:PRINT C$:NEXT
350 PRINT B$:PRINT B$:PRINT B$
   :PRINT D$
355 FOR N=1 TO 7:PRINT E$:NEXT
   :PRINT F$;
360 PRINT"(HOME,HVID)"TAB(25)"(CRSR
   NED23,RVS ON)T(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)F(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)A(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)R(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)K(CRSR OP,
   CRSR VENSTRE,SPACE,CRSR OP,
   CRSR VENSTRE)↑(RVS OFF)"
400 GOSUB 1110
505 POKE AD,15:POKE SR,128:POKE HI,10
   :POKE LO,60:POKE W,129
510 POKE V,TX:POKE V+1,TY:POKE V+4,CX
   :POKE V+5,CY
555 IF P=50 THEN P=0:J=0
   :FOR N=SP TO 1649 STEP 40
   :POKE N,32:NEXT:SP=1649
556 IF J=4 THEN J=0:SP=SP-40
558 J=J+1:P=P+1
560 POKE SP,P(J):POKE SP+C,7
610 JV=PEEK(JS)
615 IF(JV AND 16)=0 THEN 802
620 IF(JV AND 1)=0 THEN TY=TY-1
   :IF TY<212 THEN TY=212
625 IF(JV AND 2)=0 THEN TY=TY+1
   :IF TY>235 THEN TY=235
630 IF(JV AND 4)=0 THEN TX=TX-1
   :IF TX<66 THEN TX=66
635 IF(JV AND 8)=0 THEN TX=TX+1
   :IF TX>126 THEN TX=126
700 GOTO 505
802 X=CX-TX:Y=CY-TY
805 XI=X/SQR(X↑2+Y↑2):YI=Y/SQR(X↑2+Y
   ↑2)
810 FOR N=0 TO P:CX=CX+XI*8*(P-N)/P
   :CY=CY+YI*8*(P-N)/P
811 IF CX<0 THEN CX=0
812 IF CX>255 THEN CX=255
813 IF CY<0 THEN CY=0
815 POKE V+4,CX:POKE V+5,CY
```

```
820 POKE V+31,0:POKE VO,15*(P-N)/P
    :NEXT
822 POKE W,0
825 FOR N=1 TO 200:NEXT
826 Z=PEEK(V+31)AND 4
830 IF Z=4 OR CY<42 OR CY>170 OR CX<
    16 OR CX>176 THEN CN=CN-1:GOTO 840
832 GOSUB 1005
835 SC=SC+CV:IF SC=>1000*BO THEN CN=
    CN+1:BO=BO+1
836 IF SC>HS THEN HS=SC
840 GOSUB 1110
841 IF SQ=20 THEN 955
846 IF CN=0 THEN 905
850 FOR N=1 TO 1000:NEXT:CX=96:CY=210
    :P=50:GOTO 505
905 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED6)"TAB(28)
    "(RVS ON)SPIL SLUT(RVS OFF)"
910 PRINT"(CRSR NED2)"TAB(28)"TRYK"
    :PRINT TAB(28)"FYREKNAPPEN"
930 GOTO 299
955 PRINT"(L.BLAA,CRSR NED6)"TAB(27)
    "(RVS ON)FYREKNAPPEN(RVS OFF)"
960 PRINT TAB(31)"(CRSR NED2)FOR"
965 PRINT TAB(28)"(CRSR NED)NY LEVEL"
970 IF PEEK(JS)AND 16)<>0 THEN 970
972 SQ=0:CX=96:CY=210:P=50
975 IF CV=50 THEN CV=100:CP=194
    :GOTO 980
976 IF CV=100 THEN CV=150:CP=195
    :GOTO 980
977 IF CV=150 THEN CV=200:CP=196
    :GOTO 980
978 IF CV=200 THEN CV=250:CP=197
    :GOTO 980
980 POKE V+4,CX:POKE V+5,CY:GOTO 315
1005 POKE AD,15:POKE SR,128
    :POKE HI,57:POKE LO,172:POKE W,33
1006 FOR N=15 TO 0 STEP-.15:POKE VO,N
    :NEXT:POKE W,0
1010 BL=1024+INT((CX-13)/8)+40*INT((
    CY-41)/8)
1012 IF PEEK(BL-40)<>32 THEN BL=BL+40
1014 IF PEEK(BL+40)<>32 THEN BL=BL-40
1016 IF PEEK(BL-1)<>32 THEN BL=BL+1
1018 IF PEEK(BL+1)<>32 THEN BL=BL-1
1020 POKE BL-41,160:POKE BL-40,160
    :POKE BL-39,160
1030 POKE BL-1,160:POKE BL,160
    :POKE BL+1,160
1040 POKE BL+39,160:POKE BL+40,160
    :POKE BL+41,160
1050 POKE BL-41+C,4:POKE BL-40+C,4
    :POKE BL-39+C,4
1060 POKE BL-1+C,4:POKE BL+C,4
    :POKE BL+1+C,4
1070 POKE BL+39+C,4:POKE BL+40+C,4
    :POKE BL+41+C,4
1075 SQ=SQ+1
1080 RETURN
1110 PRINT"(HOME,GRØN)"TAB(28)"(CRSR
    NED3)STØRST "HS
1120 PRINT TAB(28)"(CRSR NED3)SCORE"
    SC
1130 PRINT TAB(28)"(CRSR NED3)MØNTER
    "CN"(CRSR VENSTRE,SPACE)"
1140 RETURN
5001 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,0,24,0,1,
    255,128,1
5002 DATA 255,128,0,24,0,0,24,0,0,24,
    0,0,24,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0,0,0,0
5101 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,126,0,
    1,255,128,3,255,192,7,255,224
5102 DATA 6,24,96,14,251,112,14,27,
    112,15,219,112,15,219,112,6,24,96,
    7,255,224
5103 DATA 3,255,192,1,255,128,0,126,
    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5201 DATA 0,0,0,0,0,0,126,0,1,255,
    128,7,255,224,7,255,224,15,255,240
5202 DATA 12,132,48,30,181,184,30,
    181,184,30,181,184,30,181,184,14,
    132,48
5203 DATA 15,255,240,7,255,224,7,255,
    224,1,255,128,0,126,0,0,0,0,0,0,
    0,0,0
5301 DATA 0,0,0,0,60,0,1,255,128,7,
    255,224,15,255,240,15,255,240,31,
    255,248
5302 DATA 28,132,56,62,189,188,62,
    133,188,62,245,188,62,245,188,30,
    132,56
5303 DATA 31,255,248,15,255,240,15,
    255,24,0,7,255,224,1,255,128,0,60,
    0,0,0,0,0,0,0
5401 DATA 0,60,0,1,255,128,7,255,224,
    15,255,240,31,255,248,31,255,248,
    63,255,252
5402 DATA 56,66,28,123,90,222,127,90,
    222,120,90,222,123,218,222,56,66,
    28,63,255
5403 DATA 252,31,255,248,31,255,248,
    15,255,240,7,255,224,1,255,128,0,
    60,0,0,0,0
5501 DATA 0,60,0,1,255,128,7,255,224,
    31,255,248,31,255,248,63,255,252,
    127,255,254
5502 DATA 120,66,30,251,94,223,255,
    66,223,248,122,223,251,250,223,
    248,66,31
5503 DATA 127,255,254,127,255,254,63,
    255,252,31,255,248,31,255,248,7,
    255,224
5504 DATA 1,255,128,0,60,0
```

Amstrad



Tic Tac Toe

■ Mange mener at spillet kryds og bolle, er et af de sædvanlige børnespil. Dette er dog til en vis grad forkert, især hvis man spiller imod sin computer. OFr at understrege dette viser vi her et temmelig stærkt program til Amstrad. Når du kører programmet vil computeren spørge om spillernes navne. Hvis du selv spille mod computeren, skriver du bare dit navn på en af pladserne, og taster ENTER på den anden plads, så spiller computeren den. Når computeren spiller med, vil den automatisk starte. Når hver spiller har sat tre brikker, så skal man til at flytte dem rundt på banen. Hvis du ikke ønsker at trække, så tast H, og computeren tager et træk for dig. □

Henrik Jessen

```
50 DEG
60 DIM navn$(2),bane(3,3),plc(2,3,2),tst(3,3)
70 MODE 0 : PLOT -10,0,1
150 PEN 14
160 LOCATE 3,20
170 PRINT "<TRYK EN TAST>"
180 WHILE INKEY$="":WEND
190 MODE 1
200 PEN 1 : PAPER 0
210 BORDER 1
220 CLS
230 PRINT "              KRYDS og BOLLE"
240 PEN 3
250 LOCATE 1,5
260 PRINT "Navnet paa...":PRINT
270 LINE INPUT " Spiller 1 : ",navn$(1)
280 navn$(1)=UPPER$(LEFT$(navn$(1),18))
290 IF navn$(1)="" THEN navn$(1)="<AMSTRAD>"
300 LINE INPUT " Spiller 2 : ",navn$(2)
310 navn$(2)=UPPER$(LEFT$(navn$(2),18))
320 IF navn$(2)="" THEN navn$(2)="<AMSTRAD>"
330 PEN 2
340 LOCATE 1,12
350 spl(1)=10:spl(2)=1
360 PRINT "  ";navn$(1);" spiller med KRYDS"
370 PRINT "  ";navn$(2);" spiller med BOLLE"
380 LOCATE 13,20:PEN 1:PRINT "Tryk en tast"
390 WHILE INKEY$="":WEND
400 CLS
410 PEN 3
420 MOVE 10,10
430 DRAWR 300,0
440 DRAWR 0,300
450 DRAWR -300,0
460 DRAWR 0,-300
470 MOVER 100,0
480 DRAWR 0,300
490 MOVER 100,0
```

```
500 DRAWR 0,-300
510 MOVE 10,110
520 DRAWR 300,0
530 MOVER 0,100
540 DRAWR -300,0
550 LOCATE 3,5
560 PRINT "  A      B      C"
570 FOR a=1 TO 3
580   LOCATE 21,a*6+3
590   PRINT a;
600 NEXT
610 WINDOW #1,24,40,8,18
620 WINDOW #2,24,40,24,24
630 PEN #1,2
640 PEN #2,1
650 PRINT #2,"Tid  0 Sek"
660 EVERY 50 GOSUB 2070
670 ant=1
680 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3: bane(a,b)=0:NEXT b,a
690 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 2: FOR c=1 TO 2 : plc(b,a,c)=0
:NEXT c,b,a
700 RANDOMIZE TIME
710 IF navn$(1)="(AMSTRAD)" THEN beg=1
720 IF navn$(2)="(AMSTRAD)" THEN beg=2
730 IF navn$(1)()"(AMSTRAD)" AND navn$(2)()"(AMSTRAD)" THEN
beg=INT(RND*2)+1
740 LOCATE 1,1
750 PRINT navn$(beg);"'s traek nr.";ant;CHR$(18)
760 IF navn$(beg)="(AMSTRAD)" THEN GOSUB 1120 ELSE GOSUB 160
0
770 GOSUB 2030 : IF v THEN n$=navn$(v):GOTO 1940
780 beg=3-beg
790 LOCATE 1,1
800 PRINT navn$(beg);"'s traek nr.";ant;CHR$(18)
810 IF navn$(beg)="(AMSTRAD)" THEN GOSUB 1120 ELSE GOSUB 160
0
820 GOSUB 2030 : IF v THEN n$=navn$(v):GOTO 1940
830 beg=3-beg : ant=ant+1
840 GOTO 740
850 STOP
860 'CIRKEL
870 x=XPOS:y=YPOS
880 MOVE XPOS,YPOS+20
890 FOR a=0 TO 360 STEP 45
900   DRAW SIN(a)*20+x,COS(a)*20+y
910 NEXT
920 RETURN
930 'KRYDS
940 MOVER -20,20
950 DRAWR 40,-40
960 MOVER -40,0
970 DRAWR 40,40
980 RETURN
990 'CHECK PLADE
1000 IF RND(0.5 THEN RESTORE 1060 ELSE RESTORE 1090
1010 FOR a=1 TO 8
1020 READ a1,b1,a2,b2,a3,b3
1030 IF bane(a1,b1)+bane(a2,b2)+bane(a3,b3)=csum THEN RETURN
```

```
1040 NEXT : a=0
1050 RETURN
1060 DATA 1,1,1,2,1,3,2,1,2,2,2,3,3,1,3,2,3,3
1070 DATA 1,1,2,1,3,1,1,2,2,2,3,2,1,3,2,3,3,3
1080 DATA 1,1,2,2,3,3,3,1,2,2,1,3
1090 DATA 1,3,1,2,1,1,2,3,2,2,2,1,3,3,3,2,3,1
1100 DATA 3,1,2,1,1,1,3,2,2,2,1,2,3,3,2,3,1,3
1110 DATA 3,3,2,2,1,1,1,3,2,2,3,1
1120 'Computerens valg
1130 bv=beg-(beg=2)*8 : mbv=11-bv
1140 csum=bv*2 : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1220
1150 IF bane(a1,b1)=0 THEN ae=a1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
 THEN ae=a2:be=b2 ELSE ae=a3:be=b3
1160 IF ant<4 THEN 1490
1170 FOR c=1 TO 3
1180 IF NOT ((pic(1,c,beg)=a1 AND pic(2,c,beg)=b1) OR (pic(1
,c,beg)=a2 AND pic(2,c,beg)=b2) OR (pic(1,c,beg)=a3 AND pic(
2,c,beg)=b3)) THEN 1200
1190 NEXT
1200 bnr=c
1210 GOTO 1490
1220 csum=mbv*2 : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1250
1230 IF bane(a1,b1)=0 THEN ae=a1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
 THEN ae=a2:be=b2 ELSE ae=a3:be=b3
1240 GOTO 1320
1250 csum=bv : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1280
1260 IF bane(a1,b1)=0 THEN ae=a1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
 THEN ae=a2:be=b2 ELSE ae=a3:be=b3
1270 GOTO 1320
1280 csum=mbv : GOSUB 990 : IF a=0 THEN 1310
1290 IF bane(a1,b1)=0 THEN ae=a1:be=b1 ELSE IF bane(a2,b2)=0
 THEN ae=a2:be=b2 ELSE ae=a3:be=b3
1300 GOTO 1320
1310 ae=INT(RND*3)+1 : be=INT(RND*3)+1 : IF bane(ae,be)<>0 T
HEN 1310
1320 'POSITION fundet
1330 IF ant<4 THEN bnr=ant : GOTO 1490
1340 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3
1350 tst(a,b)=bane(a,b)
1360 csum=2*mbv
1370 NEXT b,a
1380 FOR n=1 TO 3
1390 bane(ae,be)=bv
1400 bane(pic(1,n,beg),pic(2,n,beg))=0
1410 GOSUB 990
1420 ck=a
1430 FOR a=1 TO 3 : FOR b=1 TO 3
1440 bane(a,b)=tst(a,b)
1450 NEXT b,a
1460 IF ck=0 THEN bnr=n : GOTO 1490
1470 NEXT n
1480 bnr=INT(RND*3)+1
1490 IF ant>3 THEN GOSUB 1540
1500 MOVE ae*100-40,be*100-40 : IF beg=1 THEN GOSUB 930 ELSE
 GOSUB 860
1510 bane(ae,be)=bv
1520 pic(1,bnr,beg)=ae : pic(2,bnr,beg)=be
1530 RETURN
```

```
1540 PLOT -10,0,0
1550 MOVE pic(1,bnr,beg)*100-40,pic(2,bnr,beg)*100-40 : IF b
eg=1 THEN GOSUB 930 ELSE GOSUB 860
1560 PLOT -10,0,1
1570 bane(pic(1,bnr,beg),pic(2,bnr,beg))=0
1580 pic(1,bnr,beg)=0 : pic(2,bnr,beg)=0
1590 RETURN
1600 'Input traek
1610 CLS #1
1620 bv=beg-(beg=2)*8 : mbv=11-bv
1630 f$=""
1640 PRINT #1,"Til - ";
1650 PRINT #1,"_"+CHR$(8);
1660 a$=UPPER$(INKEY$) : IF a$="" THEN 1660
1670 IF a$="H" THEN CLS #1:GOTO 1120
1680 IF a$=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1690 IF a$<"A" OR a$>"C" THEN 1660
1700 f$=f$+a$ : PRINT #1,f$+"_"+CHR$(8);
1710 a$=UPPER$(INKEY$) : IF a$="" THEN 1710
1720 IF a$="H" THEN CLS #1:GOTO 1120
1730 IF a$=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1740 IF a$<"1" OR a$>"3" THEN 1710
1750 f$=f$+a$ : PRINT #1,a$
1760 ae=ASC(f$)-64 : be=4-VAL(RIGHT$(f$,1))
1770 IF bane(ae,be)<>0 THEN 1600
1780 IF ant<4 THEN CLS #1 : bnr=ant : GOTO 1490
1790 f$=""
1800 PRINT #1,"Fra - ";
1810 PRINT #1,"_"+CHR$(8);
1820 a$=UPPER$(INKEY$) : IF a$="" THEN 1820
1830 IF a$=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1840 IF a$<"A" OR a$>"C" THEN 1820
1850 f$=f$+a$ : PRINT #1,f$+"_"+CHR$(8);
1860 a$=UPPER$(INKEY$) : IF a$="" THEN 1860
1870 IF a$=CHR$(127) THEN CLS #1 : GOTO 1600
1880 IF a$<"1" OR a$>"3" THEN 1860
1890 f$=f$+a$ : PRINT #1,a$
1900 a2=ASC(f$)-64 : b2=4-VAL(RIGHT$(f$,1))
1910 FOR bnr=1 TO 3 : IF pic(1,bnr,beg)=a2 AND pic(2,bnr,beg
)=b2 THEN 1490
1920 NEXT
1930 PRINT #1,"!!!!" : GOTO 1790
1940 LOCATE 1,1
1950 PRINT CHR$(24)+" ";n$;" HAR VUNDET "+CHR$(24)+CHR$(18)
1960 DI
1970 CLS #1
1980 PRINT #1,"Et spil til (J/N)"
1990 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 1990
2000 IF a$="N" THEN CLS : PEN 1 : END
2010 IF a$="J" THEN RUN
2020 GOTO 1990
2030 v=0
2040 csum=3 : GOSUB 990 : IF a THEN v=1
2050 csum=30 : GOSUB 990 : IF a THEN v=2
2060 RETURN
2070 ' Interrupt-rutine
2080 tm=tm+1 : LOCATE #2,5,1 : PRINT #2,tm;"Sek";
2090 RETURN
```

4. årgang. nr. 4. 30. marts – 27. april 1988. Kr. 32,85

Uafhængigt

Computer

Commodore magasin

Lær alt om Killertracks på 1541

VI TESTER: 3,5" minidrive til 64'eren

Nu kan Amiga ejerne sige:

GO 64!

29 siders kæmpetillæg: AMIGA MAGASINET

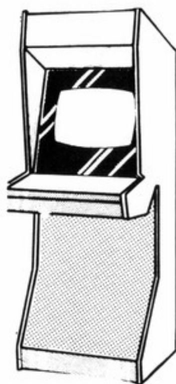
AMIGA MAGASINET

GO 64!: Kør 64'er software på din Amiga!

Gigantkonkurrence 2 del: Præmier for over 75.000 kr.

Nyt i NÆSTE NUMMER

Rolig nu. SOFT er snart hos dig igen.



NÆSTE NUMMER

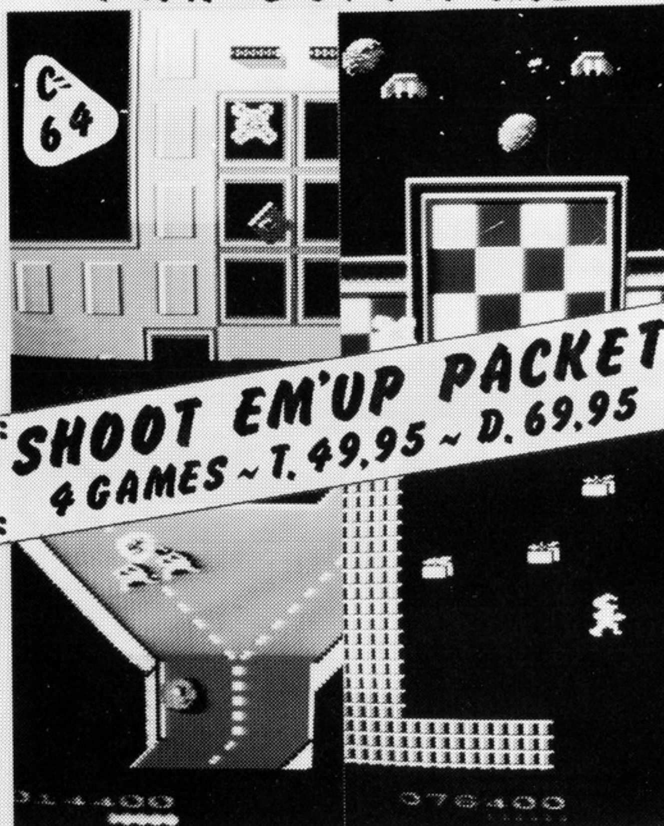
– er proppet med spændende nyt . . .

SOFT

Pokes, tips og tricks.

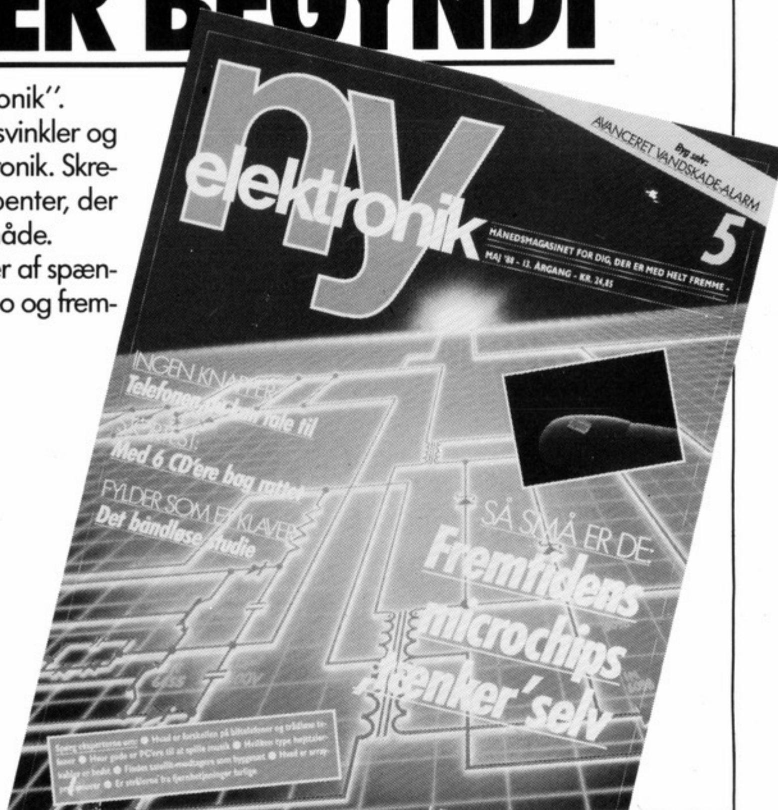
Og
meget
meget
mere . . .

DONT MISS IT.



EN NY TID ER BEGYNDT

90'ernes info-magasin er på gaden: ''ny elektronik''. Et nyt, redesignet blad med nyt logo, nye indfaldsvinkler og masser af nyheder om fremtidens teknik og elektronik. Skrevet til dig af nogle af Danmarks skrappeste skribenter, der serverer ekspertviden på en forståelig, sober måde. Hent ''ny elektronik'' i din kiosk idag. Med masser af spændende læsning om højttalere, Hi-Fi, satellitter, video og fremtidens elektronik. Kr. 24,85.



ny elektronik